50 ŘÍJEN '95 75 Kč 120 Sk Nezávislý měsíčník počítačových her

Excalibur

Novinky, recenze, návody, hardware...

9 771210 112005 00050

Heart of Darkness

Lucas Arts: Profil firmy. **Knight's of Xentar**: Obrázky jen pro dospělé. **Agent Mlíčňák**: *Hint-book* návod. **O dungeonech**: Slovník předmětů a pojmů. **Magic the Gathering**: Ovládnou karty váš počítač?

Excalibur je publikace českého nezávislého vydavatelství. Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1995. Made in Czech Republic.

EXCALIBUR 50 ŘÍJEN '95 HEART OF DARKNESS

ACROSS THE RHINE–AGENT MLÍČŇÁK–BRUTAL: PAWS OF FURY–FLIGHT OF AMAZON QUEEN–PRISONER OF ICE

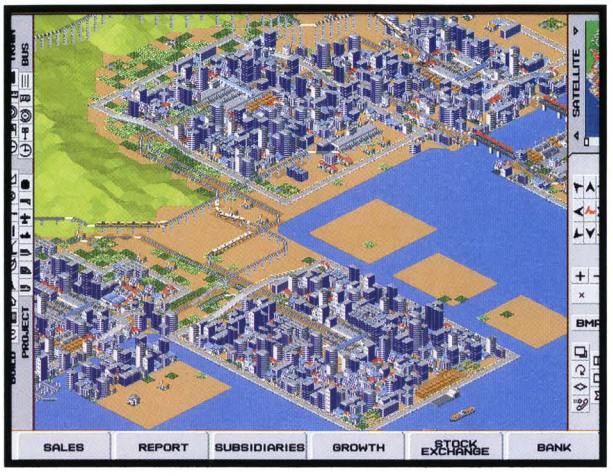
Jubilejní číslo 50, které právě máte před sebou, zahajuje novou éru v pětileté historii časopisu Excalibur. Větší počet stran a kvalitní papír umožní přinášet Vám mnohem více informací včetně kvalitních obrázků z více částí her. V době, kdy začínají převažovat hry na CD si stále více hráčů zvyká pravidelně kupovat originální software, místo nepohodlného a nečestného pirátského kopírování. Zde také vyniká přednost našeho časopisu, kterou je jeho nezávislost. Nemyslím tím nějakou absolutní nezávislost, ale hry o kterých píšeme, ani žádné jiné hry neprodáváme a Excalibur není v žádném přímém ani nepřímém spojení s distributory her u nás ani v zahraničí. ■ V tomto čísle najdete řadu informací o nejnovějších hrách, na které se můžete těšit, zařadili jsme i recenze her, pro které jsme neměli v 32stránkovém Excaliburu takový prostor, jaký by si zasloužily. ■ U recenzí jsme zavedli opět nové hodnotící tabulky, které jsou tak komplexní, že je snad nebude potřeba delší dobu měnit. Úvodní tabulka je informační s údaji od výrobce, závěrečná tabulka přináší naše hodnocení. Největší číslo vyjadřuje celkovou hratelnost a zábavu a vztahuje se k danému typu hry a dané platformě. ■ Z dalších rubrik bych Vás chtěl upozornit na rubriku hardware, ve které tentokrát přinášíme naše první dojmy z virtuální reality. V testech se věnujeme kvalitě hardwarových výrobků především z hlediska přínosu pro počítačového hráče. Je jasné, že pro kvalitní nové hry je potřeba výkonný počítač PC Pentium nebo Macintosh (víte, že Windows 95=Macintosh '89?), či high-end konzoly. Dosud rozšířené PC 486 a Amigy začínají pomalu dosluhovat... ■ CD příloha je nyní určena pro všechny naše předplatitele. Obsahuje ukázky nejnovějších her a je tak interaktivní a přehledná, že nevyžaduje žádné další pomocné informace v časopise. Od tohoto čísla si můžete předplatit Excalibur i bez CD za 75 Kč, nebo s CD za 100 Kč. ■ Excalibur je časopis českého vydavatele a v češtině, ale v kvalitě zahraničních časopisů, které stojí 200 - 300 Kč. Je možné, že se cena Excaliburu v budoucnu ještě zvýší. Předplatitele se však budeme snažit vždy zvýhodnit a cenu zpětně nezvyšovat. Podrobné informace o předplatném jsou uvedeny na poslední straně. *–Přemysl Twrdý*

Již tři roky pracuje firma Amazing Studios na fantasticky vypadající hře Heart of Darkness (str. 12)

19. 10. 1995, čtvrtek

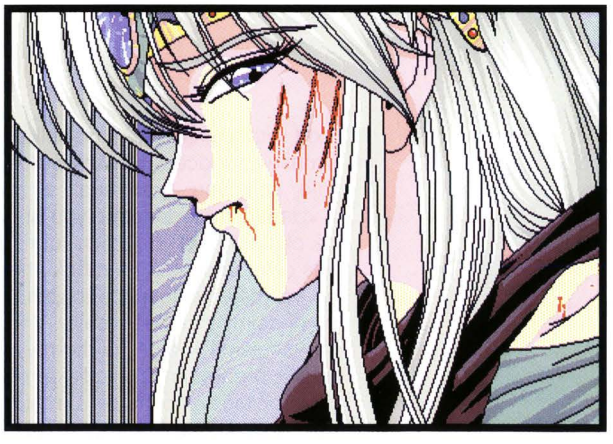
34 Crusader: No Remorse

PC-CD akční adventure sci-fi



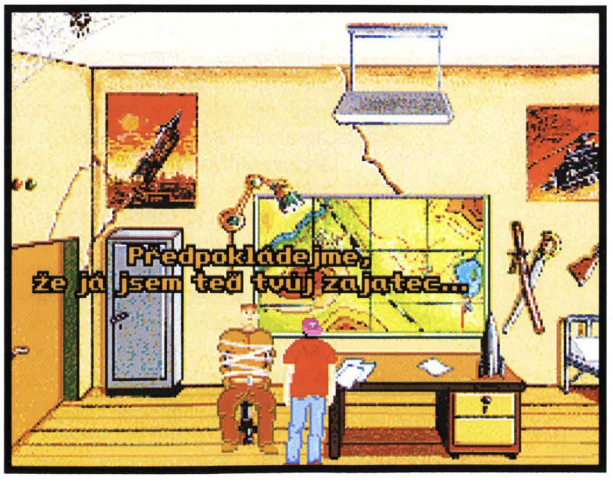
86 A4 Networks

PC-CD obchodní strategie



94 Knights of Xentar

PC historicko-erotická RPG



134 Agent Mlíčňák

PC adventure *hint-book*

Na titulní straně: prapodivná stvoření jménem AMIGO AMIGO ze hry Heart of Darkness. Když bude nejednou viset Andyho život na vlásku, tak ho vždy spolehlivě zachrání.
(více na str. 12)

Přestože má Excalibur tolik stran, nevešly se nám do něj všechny informace, takže jsme byli nuceni několik článků přesunout do dalšího čísla. Jedná se o rozhovor na ECTS s vedoucím projektu TFX: EF2000, srovnání NEED FOR SPEED pro 3DO a PC, zdrcující recenzi na Lords of Midnight, reportáž z hackerského konsorcia v Cannes, rubriku Tipy a triky a Přehled všech článků z Excaliburu 1 - 50. U nich a s řadou nových recenzí se s Vámi těšíme nashledanou v Excaliburu 51.

IMPRESSUM

ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
Vydavatel: Martin Ludvík
Ředitel: Přemysl Twrdý
Redakce: Josef Vaněček (LEE), Karel Taufman (KaT), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (WotaN), Jakub Šlemr (Muddok), Tomáš Jungwirth (TJoker), Karel Florian (Roger T.), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson)
Inzerce: Klára Dosoudilová
Administrativa: Petra Vaněčková
Grafika a DTP: topdesign
Osvit: Didot s.r.o., **Tisk:** Aleko s.r.o.
Roční předplatné:
12 x 75 = 900 Kč, doporučeně 1140 Kč.
Předplatné včetně CD:
12 x 100 = 1200 Kč, doporučeně 1440 Kč.
Částku pošlete složenkou typu C na adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.
Nezapomeňte čitelně vyplnit svou adresu!
Adresa redakce:
PCP, Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25. 7. 1994. Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5. 1995. MK ČR 5204, MIČ 47129.

RUBRIKY

3 úvodník
4 obsah, tiráž
6 autoři Excaliburu
7 dopisy čtenářů

REPORTÁŽ

8 ECTS podzim '95

PROFIL

44 Lucas Arts

HARDWARE

113 První dojmy: Virtuální přilba *Tomáš Jirák*

115 Test: Multikit MediaVision *souprava pro multimediální rozšíření vašeho PC*

V PŘÍPRAVĚ

27 BrainDead 13
PC-CD adventure
28 Comanche Mac
MAC-CD simulátor vrtulníku
16 Confirmed Kill
PC letecký simulátor
17 Dig, The
PC-CD sci-fi adventure
20 EF 2000
PC-CD letecký simulátor
12 Heart of Darkness
PC-CD arcade
22 Machines, The
PC-CD akční
23 Magic: The Gathering
PC-CD strategie, fantasy
26 Settlers II, The
PC-CD obchodní strategie
24 Warcraft II
PC-CD strategie
28 Wing Commander IV
PC-CD sci-fi simulátor
29 Z
PC akční strategie

PRVNÍ DOJMY

32 Albion
PC-CD dungeon
34 Crusader: No Remorse
PC-CD akční adventure sci-fi
42 F1 Grand Prix II
PC-CD simulátor F1
36 Fade to Black
PC-CD akční sci-fi
38 Werewolf vs. Comanche
PC-CD simulátor vrtulníku
40 Worms
PC-CD variace na skorče

RECENZE

86 A4 Networks
PC-CD obchodní strategie
92 Center Court
Amiga 1200 tenis
102 Dawn Patrol
PC-CD válečný letecký simulátor
74 Dungeon Master II
PC-CD dungeon
104 Flight Simulator
PC-CD letecký simulátor
108 Gex
3DO arcade
83 High Sea Trader
Amiga 1200 historická strategie
110 King's Quest 1 klasika:
PC adventure
94 Knights of Xentar
PC historicko-erotická RPG
106 Marco Polo
PC-CD obchodní strategie
56 Mechwarrior
PC-CD akční simulátor
60 Mise Quadam
PC adventure
90 Pinball Illusions
PC-CD fliper
62 Primal Rage
PC-CD bojová
70 Prisoner of Ice
PC-CD horror adventure
66 Virocop
Amiga 1200 střílečka
50 Woodruff
WIN-CD adventure

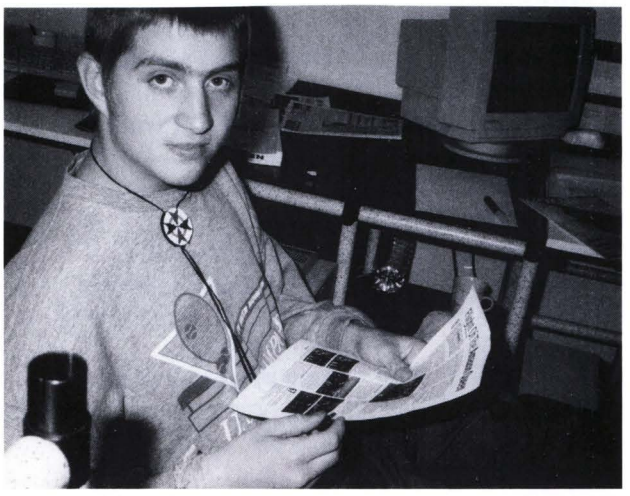
NÁVODY

130 1944 Across the Rhine
PC-CD Vladimír Ponechal
134 Agent Mlíčňák
PC Karel Taufman
128 Brutal: Paws of Fury
Amiga 500 Josef Komárek
143 Flight of the Amazon Queen
PC-CD Robert Havlík, Pavel Jirák
140 Prisoner of Ice
PC-CD Tomáš Smolík

TIPY

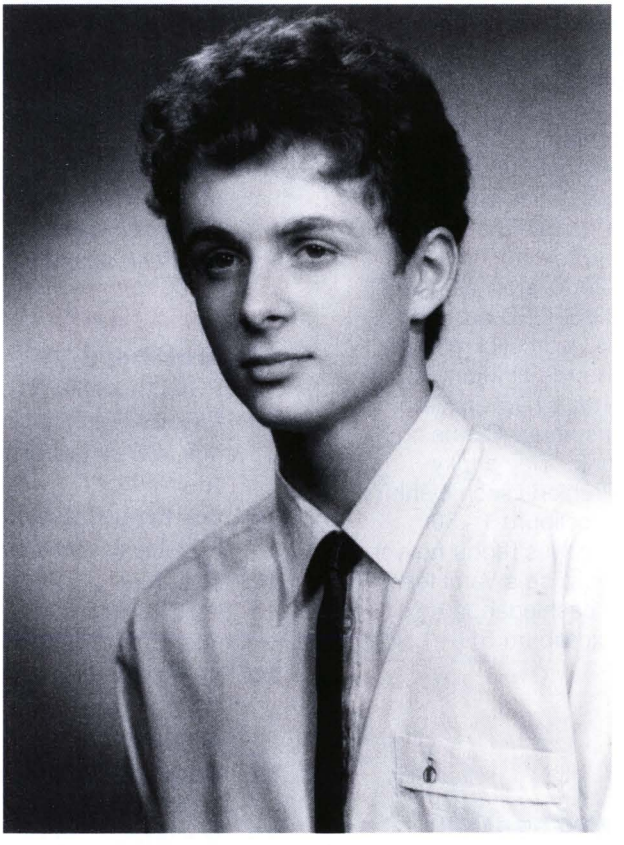
77 O dungeonech
Jan Mrkvička připravil pro všechny hráče dungeonů praktický slovníček pojmů

autoři Excaliburu



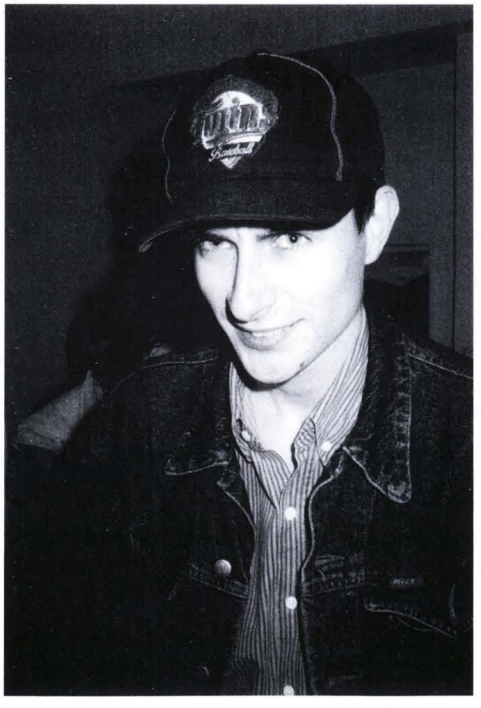
Muddok
Jakub Šlemr

Jsem neobyčejně líný, mezi mé největší záliby patří čtení knih (J.R.R.Tolkien, poslouchání hudby (Velvet Underground, Led Zeppelin). Hraji nejraději strategie a simulátory, Magic: The Gathering, AD & D, jsem odpůrce rasismu a fašismu. Když nehraji, tak se koupu, chodím na koncerty (převážně českých skupin), občas chodím do kina (Takoví normální zabijáci). Mou recenzi na *Dawn Patrol* si můžete přečíst na straně 102.



KaT
Karel Taufman

bydlí v Hradci Králové, je mu 24 let, ale vypadá stále skoro jako na maturitní fotografii, kterou nám do této rubriky poslal. Všichni dobře znáte z minulých Excaliburů jeho *Kaleidoskopy.* Velmi kladný ohlas měl také článek *Násilí ve hrách.* Pro toto číslo KaT připravil profil firmy *LucasArts (str. 44),* recenzi *Knights of Xentar (94),* klasiku *King's Quest 1 (110).* Naprostou novinkou je návod na *Agenta Mlíčňáka,* zpracovaný formou *hint booku (134).*



Lewis
Tomáš Smolík

Mám Amigu, ale hodně hraji i na konzolích. Především nesnáším nudu. Když se nudím, tak jdu do kina. Nebo se jdu někam s kámošema pobavit. Takže pokud se bude pohybovat v nočních pátečních či sobotních hodinách v okolí mého bydliště, nemůžete mě minout. Pokud jsem doma, čtu, mám rád Crichtona a Forsytha, nebo poslouchám hudbu, především filmovou, mým favoritem je John Williamse. A pokud nic z toho nezabírá, tak jdu do školy, ale to už musí být hafo nuda. V tomto čísle bych vám doporučil hru *Crusader: No Remorse (str. 34),* zatím to je jen první dojem, ale až bude plná hra, tak se asi zblázním a řekl bych, že nebudu sám.

dopisy redakci

Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1

Od tohoto čísla se pokusíme o nový a nekonfliktní vztah ke konkurenci. To hlavně znamená, že přestaneme otiskovat Vaše dopisy, ve kterých nám píšete o nedostatcích ostatních herních časopisů (Příklad: Časopis XXX je strašný, jeho autor X.Y. píše úplně neschopně atd...). Jedině, pokud v jiném časopise napíšou něco o Excaliburu, vyjádříme se, ale jen o Excaliburu. Pište nám raději názory na Excalibur, co se Vám líbí a co máme ještě vylepšit. Zajímá nás Váš názor na novou grafickou úpravu, tabulky atd. Napište nám taky o svých zálibách, co děláte, když zrovna nehrajete hry.

NEZVYKLÁ CENA

Píši Vám už asi počtvrté a ještě jste mě ani jednou neotiskli. Snad teď. Nápad s měsíčníkem se mi líbí, ale cena se mi nelíbí, ale přesto jsem už doplatil moje předplatné. Nemůžu bez Excaliburu žít. Předplatné jsem také zaplatil kvůli CD, i když nemám computer, ale co kdyby to vyšlo v bingu na TV Nova (a co takhle ránu palicí do hlavy?). Mám na Vás několik připomínek a požadavků: Uvítal bych nějaký ten stereogram 3D picture. Dále požaduji ve vašem časopise nějaké ty soutěže. A nebo něco vymyslete sami.

T.A.P.R.
Nové Město nad Metují

Určitě něco vymyslíme. A jedna soutěž, připravovaná ve spolupráci s Excaliburem, nyní probíhá na radiu Bonton.

A k té ceně. Všimněte si počtu stran, obrázků, papíru. Výrobní cena pouhého tisku je tak vysoká, že je možné, že se prodejní cena ještě zvýší na 85 - 95 Kč. Proto jste udělal s předplatným za 75 Kč dobrou investici.

TROCHA MATEMATIKY

Zajímalo by mě, kolik tomu Jiřímu z Českého Těšína, který psal dopis v Excaliburu 49, je let (asi 5), že si neumí ani spočítat, že to bude o hodně výhodnější, než bylo. Nyní předvedu hru s čísly. Jestliže č. 49 o počtu stran 32 stálo 19,90 Kč, tak v průměru za jednu stranu zaplatil 19,90:32=0,62 Kč a nyní přijde matematické kouzlo, za stejný počet stran, který bude mít č. 50, tj. 148 by zaplatil 91,76. Koukněte se na Jiřího z Těšína, jestli ho neodvezli do nemocnice, mám takový pocit, že ho to položilo. Když vezmu v úvahu, že bude stát 75 Kč, tak to není žádná šílenost.

Jinak k samotnému časopisu zatím nic nemám, protože bude vlastně jako nový, tak nemá smysl dělat závěry o časopise, který ještě nedržím v ruce. Netrvám na tom, abyste to otiskli, ale kvůli marodovi byste měli.

MARTIN ALBRECHT
Mladá Boleslav

Výpočty berte, prosím, jen orientačně, kromě počtu stran je přece potřeba brát v úvahu i lepší kvalitu. Myslím si, že je v pořádku, že takový kvalitní časopis jako Excalibur stojí víc než oběd u MacDonalda.

CD Z MOJÍ KAPSY?

Rád bych napsal několik poznámek k novému Excaliburu. Myslím, že je dobrý nápad, vydávat 148stránkový časopis. Chápu, že tam musí být i nějaké inzeráty, aby zase nebyl příliš drahý. Ostatně se alespoň dozvíme, jaké je další snížení cen v oblasti harwaru, z důvodů konkurenčního boje.

Ale teď Vám povedu zásah rovnou do černého! Napřed na vysvětlenou - vlastním velkoobchod a tudíž je mi jedno, zda Váš Excalibur stojí 20 či 75 Kč, ale také jsem se (doufám) naučil obchodně přemýšlet. Takže: předplatitelům na 1 rok dáváte CD zdarma. Nejspíše pro rychlé nabytí velkého kapitálu. Fajn, to beru. Ale - buďto je cena Excaliburu tak vysoká, že si můžete dovolit rozdávat CD zdarma a nebo není a to znamená, že se na zaplacení něčího CD podílí kupující, který nemá předplatné na rok. Myslím, že kdo chce CD, ať si ho zaplatí či předplatí zvlášť, hlavně ať to jde z jeho kapsy a ne třeba z mé.

To, co jsem zde napsal, ať už otisknete nebo ne, za chvíli dojde stejně každému, kdo nemá CD-ROM. Myslím, že Vám ve Vašem i našem zájmu radím dobře. A pevně doufám, že tento kopanec v brzké době vyřídíte tak, jako tu nedávnou strašnou úpravu Excaliburu.

Zatím čau, možná Vám zase někdy napíšu nějakou kritiku (chválit Vás může maminka a počet prodaných výtisků) Ostatně, jak byste chtěli být nejlepší, kdybyste ignorovali naše názory?

MARTIN B, 25 LET.

CD pro předplatitele jsme nabízeli opravdu zdarma. Vedlo nás k tomu hlavně to, abychom získali nové předplatitele, i když zatím časopis v novém provedení neviděli. CD budou tedy naším poděkováním za důvěru, kterou nám projevili ti, kdo si nový Excalibur v průběhu srpna a září předplatili. Věřím, že dlouhodobě se nám to vyplatí. Tato akce však již skončila a od tohoto čísla je předplatné bez CD. A kdo chce CD, může si připlatit 25 Kč, což je výrobní cena CD. Informace o předplatném jsou na poslední straně. –pt

PŮJDE NA DRAČKU

Název Excalibur má v sobě cosi mýtického či záhadného a pokud se spojí s dobrou obálkou časopisu, musí se prodávat jak nic. Takové číslo 45 je toho naprostým opakem. Stejně tak obrázky na obálkách několika posledních čísel podle mne (a nejen podle mne) neodpovídají hernímu časopisu. Excalibur 48 je snad příslibem, že se situace bude zlepšovat.

Co se týká obsahu, zdá se mi situace lepší, snad jen podbarvení stránek pastelovými barvami by nebylo na škodu. A stejně tak je to i s podpisy. Já přeci nechci v časopise číst o tom, jak jsem dobrý, že jsem se podepsal svým jménem. Rád čtu za článkem jména jako Lewis, WotaN, či zvíře Joe. Prostě to k tomuto typu časopisu jde a snad i proto je zajímavý.

Co mne na dnešních hrách mrzí, je ústup hratelnosti. Ale to by bylo téma na celý dopis.

MARTIN „M.A.K" KERDA

NAPSALI O NÁS...

„Časopis AMIGA INSIDER není nezávislý, u nás v této oblasti dle našeho názoru totiž žádný nezávislý časopis mimo Excalibru neexistuje, jak mnozí vydavatelé o tom svém tvrdí. AMIGA INSIDER je časopis závislý na hospodářském výsledku společnosti Local Infinity Computers s.r.o.".

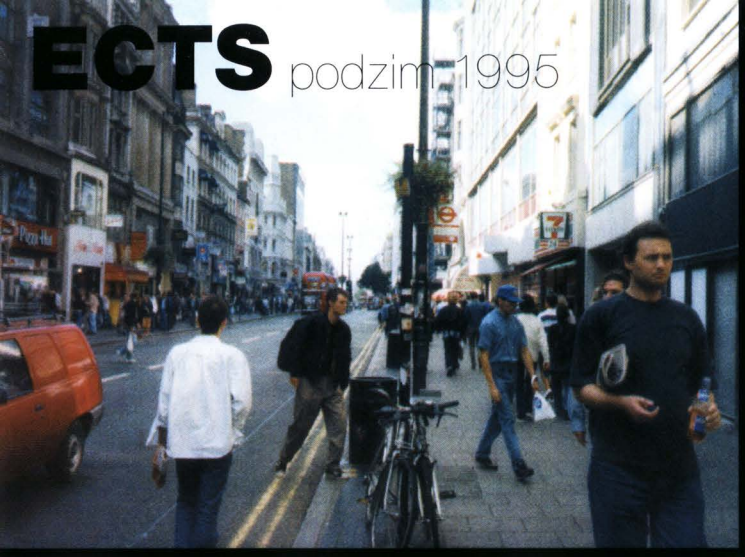
AMIGA INSIDER, ÚVODNÍK, ČÍSLO 1, ZÁŘÍ 1995, STRANA 3 VLEVO DOLE.

VÝSLEDKY ANKETY

Na Excalibur Show proběhla anketa. Tisíce odpovědních lístků se nám podařilo zpracovat až nyní a možná vás bude zajímat, jak dopadla:
Věkové složení čtenářů: 42,4 % nad 18 let, 38,3 % 15 - 17 let, 11,6 % do 14 let.
Používané počítače: 70 % PC, 16 % Amiga, 14 % ostatní. –pt

HLEDÁME NOVÉ AUTORY

*Vzhledem k tomu, že má nyní Excalibur více stran, rádi bychom rozšířili počet našich autorů. Pokud byste měl zájem s námi spolupracovat, zkuste nám poslat na ukázku vlastní recenzi, návod, nebo jiný článek. Podmínkou je zaslání na disketě Macintosh (Script, Claris), nebo PC (pouze Latin2 Text602 s koncovkou *.602). Napište také něco stručně o sobě.*



Podzimní ECTS očima KaTa

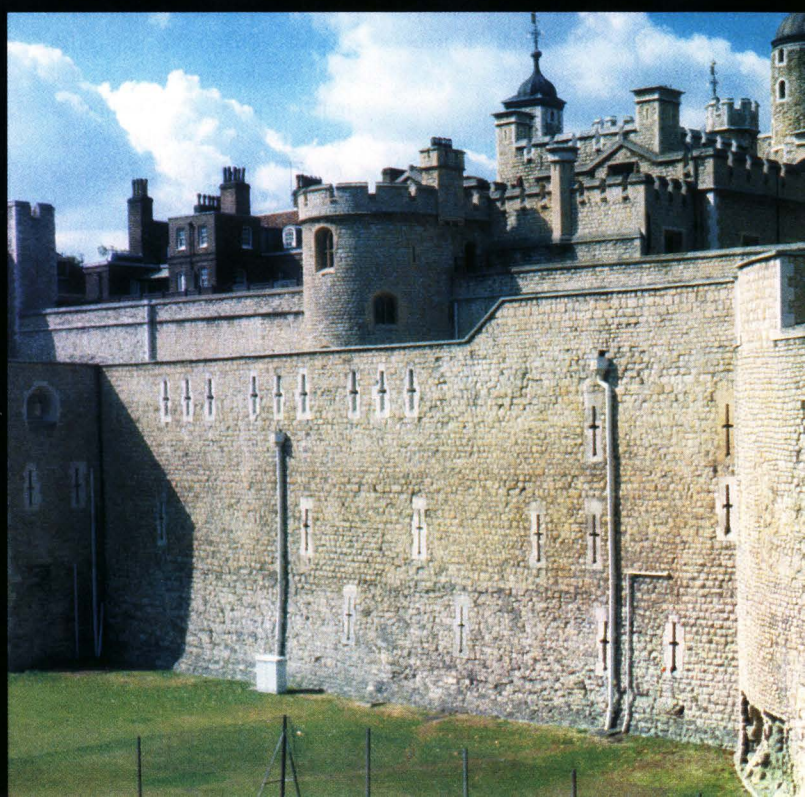
Podzimní *European Computer Trade Show 95* v Londýně byla obrovská a pro redaktora Excaliburu pekelně náročná záležitost. Dva dny před akcí jsem navíc chytil v pravém, Londýnském sychravu nefalšovanou anglickou chřipku, která mne pak po celou výstavu přátelsky provázela. Jistě si představíte jaká to byla sranda usmívat se na Lindu z MicroProsu: „Whee hare frhom Hexhalibhur. "

Dojmů bylo prostě nad hlavu, ale zmíním se jen o těch nejsilnějších a to pouze z pařanského hlediska, ty ostatní by vás stejně nezajímaly.

Jako pravý fanatik přes LucasArts (to ostatně můžete vidět z mého profilu téhle firmy v tomto Excaliburu) jsem se vřítil do stánku Virginu s vyplazeným jazykem a s ohněm v očích jsem si prorazil cestu do místnosti s malou cedulkou **The Dig, Rebel Assault II.** Nasadil jsem ten nejnebezpečnější výraz a tak mi šli všichni raději z cesty. Obsadit jeden ze dvou počítačů s mega-očekávanou adventurou už byla otázka několika vteřin. A co následovalo? Eh. Nejprve jsem se podivil, do čeho jsem to před počítačem šlápnul a později, když se i mně začalo dělat zle, jsem to identifikoval. Přátelé, **Dig** vypadá hrozně. Odporně hranatá VGA grafika, podivné animace a ty slibované sekvence od ILM - hrůza. Svou digitalizací připomínají cinematiky z **Rebell Assaultu I.** Ale nic není ztraceno, řekl jsem si a hned začal projíždět nasejvené pozice hry. Co vám mám povídat. Celé to je tak podivné, že se mi chtělo brečet. Ačkoliv hra běžela na Pentiu, byly nahrávací doby neuvěřitelně dlouhé. Vzpomínám si, jak jsem spustil animaci s hezkou vodní příšerou a tohle následovalo: Detail 2 sekundy: příšera bere do tlamy želvu a zvedá ji. Střih. Tři sekundy černo. Velký celek 2 sekundy: příšera se potopí pod hladinu. Černo. Konec animace.

Ani interface **Diga** na mne nepůsobil příjemným dojmem. Místy to byl dokonce nechutný interaktivní film. Ale dost mých negativních pocitů. Ještě je tu něco, co může tuhle hru zachránit. Dobrý děj a dobré úkoly. Už teď jsem si mohl všimnout velmi (!) zajímavých puzzle, takže se snad propadák konat nebude.

Úplně první věcí, která mne ale na výstavě zarazila, byl malinkatý stánek s nenápadným nápisem DreamWorks Interactive (ten kdo četl v Excaliburu kaleidoskopy, už ví o co jde, ten kdo je opomenul, má teď smůlu). Rychle jsem přistoupil blíže a odchytil jednoho chlapíka od firmy. „Vy jste ti DreamWorks od Spielberga?" ptám se s rozbušeným srdcem. „Jo, " říká chlápek suverénně. „Spielberg, Katzenberg a Geffen?" dostávám ze sebe na pokraji infark-



tu. „Jo, " říká chlápek ještě suverénněji. „Rychle, co máte za hry?" vysypu ze sebe. „Mňo, žádný," on na to. Trochu ublíženě se na mně podívá a já si uvědomím, že jsem to trochu přehnal, takže to zkouším mírněji. „A jaký hry teda připravujete?" „Nó, žádný. Zatím, " říká chlápek a dívá se někam šikmo nahoru. Nechápavě na něj koukám. Všimne si toho a vysvětluje: „My začnem fungovat až za tři - čtyři měsíce. " Raději se usmívám a couvám pozpátku ven. Chlápka si raději držím na očích, jeden nikdy neví.

V současné době se v našich obchodech prodává, když to řeknu slušně, ne právě kvalitní (to bylo ale hodně slušné, což), rádoby-strategie **Paranoia,** což dává tušit, že příznivci real-timových strategií jsou skutečně vyhladovělí a šáhnou po čemkoliv (nic ve zlém). Virgini se už brzo představí se svou dlouho očekávanou **Command and Conquer** od Westwoodu, ale moc se nětěšte. Celá hra je v hrbolatém VGA a podle toho co jsem viděl, četl a zkusil, se jedná skutečně jen o přepracovanou Dunu 2.

Pokud si trochu počkáte, měl by vás dostat trhák, který byl v době výstavy dokončený zhruba z devadesáti procent. Bitmap Brothers ho ukazovali ve stánku Warnerů a jmenuje se ***Z.*** „Uáááááá!!!!" něco takového jste ještě neviděli! Mega cool, super extra reeeel time strategie. Když jsem to prvně uzřel, zůstal jsem na ní civět necelých deset minut bez pohnutí. Tahle hra vás shodí z křesla. Plynule scrollující SVGA, dokonalé namluvení a hlavně - zdá se to být super hratelné. Znáte ten pocit, kdy něco uvidíte a okamžitě víte, že to je to pravé ořechové? Někdy se vám to stane s holkou, někdy se sendvičem, mně se to stalo s počítačovou hrou. Už na první pohled vás uchvátí zvláštní vzezření, které spíš připomíná střílečku jakou byla Banshee. Letící rakety za sebou zanechávají kouřové stopy, explodující domy a skály se rozlétávají přes celou obrazovku a když vybuchne tank, jeho tělo se vymrští rotujícím pohybem do obrazovky proti vám. „Bitméééép!!!" „Hip, hip, huraaay!" Absolutně se nemůžu dočkat. Já si snad ukoušu prsty, než to přijde do obchodů. (Snad jsem to nepřehnal).

Na závěr malá hitparáda mýma subjektivníma očkama. Disclamer: Názory v ní uvedené se nemusí shodovat s názorem zbytku redakce.

KATOVA HITPARÁDA ECTS

Dobře vypadající hry:

1. **„Z"**
2. **Touché: Adventures of the Fifth Mousketeer**

Ne moc očekávané produkty podzimního ECTS, které by mohly jednomu urvat hráčské srdce, pokud budou takové, jaké asi budou:

1. **The Dig**
2. **Command and Conquer**

—KaT

Foto: Excalibur

Podzimní ECTS ušima Genagena

Každého půl roku probíhá v Anglii mezinárodní výstava počítačových her *ECTS*. Protože *ECTS* je opravdu obrovská výstava, tak každý si z této výstavy odnesl něco trochu jiného. Někoho zaujala *KaTova chřipka*, jiného *Helenka od Twenty First Century* a všechny *press lunch*, který pořádala firma Virgin. Protože však Excalibur je časopis týkající se především počítačových her, budu se snažit držet tohoto tématu.

Abych se dostal ke tomu, co mě na ECTS nejvíce zaujalo (když ovšem pominu hostesky od Gameteku), musím začít trochu ze široka. V současné době považuji za špičku dungeonů starořické, ale přesto vynikající, *Wizadry VII: Crusaders of Dark Savant*. Existuje jen velmi málo her, jež se svojí kvalitou přiblížily tomuto klenotu - jmenujme alespoň *Wizardry VI: Bane of Cosmic Forge, Realms of Arkania: Legend of Star Trail*. Po shlédnutí hry **Albion** od Blue Bytu a po dvouhodinovém rozhovoru s hlavním programátorem tohoto dungeonu jsem dospěl k závěru, že právě *Albion* bude těmto perlám herní produkce zdatně sekundovat. K tomu ho předurčuje především rozsáhlá a komplikovaná zápletka, obrovský a propracovaný svět, ve kterém se celý příběh bude odehrávat, zpracování soubojů na kola (takže žádné real-timeové stupidity jako u *Dungeon Mastera II*) a nevídaná interakce s ostatními postavami a předměty.

Na druhé místě mého pomyslného žebříčku se umístila hra **Crusader: No Remorse** od Originu. Na první pohled slibuje perfektní grafickou podívanou s velmi kvalitním příběhem. Jedná se o jakýsi mix, který atmosférou připomíná cyberpunkový epos *System Shock* a zpracováním *Ultimu VIII*.

Třetí místo jsem si nechal pro hříčku s názvem **Worms.** Tato nenápadná hra, která na první pohled připomíná křížence mezi slavnými *Lemmings* a u nás neméně slavnou sharewarovou hrou *Scorched Earth*, zaujme především díky obrovské hratelnosti při souboji dvou hráčů proti sobě. O úspěchu jsou přesvědčeni také autoři tohoto projektu, protože *Wormsové* se objeví prakticky na všech známých platformách.

Bohužel ne všechny předváděné produkty byly z mé strany provázené vlnou nadšení. A setkal jsem se i s hrami, jež provázelo velké zklamání. Největší šok mi uštědřila asi firma Westwood Studios svou vychvalovanou hrou **Command & Conquer.** Algoritmus, jakým počítač řídil své jednotky byl

Foto: Excalibur

stejně stupidní, jako v Duně II. Možná, že se někdo pozastaví nad haněním jedné z nejvychvalovanějších strategií u nás, ale ruku na srdce. Co je to za strategii, když k totálnímu vítězství nad protivníkem stačí postavit šest Sonic tanků, nepřátelská postavení zezadu objet a počítač se nezmůže na jakoukoliv obranu. To přece není strategie - to je spíše **stragedie**. A přesně podobný pocit jsem měl při hraní výše zmíněné hry *Command & Conquer*.

Šoku mě neušetřila ani firma Bullfrog, která zde mimo jiné předváděla i **Magic Carpet II.** Tato hra je svému předchůdci podobná jako vejce vejci, takže jsem se nemohl ubránit pocitu, že Bullfrog narychlo ušil novější kabát staré hře s myšlenkou, že než na to hráči přijdou, bude v kasičce rachtat již několikátý miliónek (dolarů).

Na konec jsem si nechal **hrůzný paskvil Rebel Assault II.** I když jsem k počítači s touto hrou přistupoval velmi obezřetně, neb i původní varianta tohoto interaktivního filmu mě zahrnula nespočetným množstvím frustrujících zážitků, přece jen jsem něco tak nezábavného a nehratelného nečekal.

Na *ECTS* se však nevystavovaly jen hry, ale některé firmy se snažily prezentovat i výukové programy či herní hardware. Protože mě výukové programy nikdy příliš nezajímaly tak se raději zmíním o hardwaru.

Za zmínku jistě stojí především **3D-Blaster,** který zde na tiskové konferenci prezentovala firma Creative Labs. *3D-Blaster* je pomocná karta do PC, která má na starosti všechny výpočty týkající se výpočtů třírozměrné scény. Protože má Creativ Labs širokou podporu většiny velkých vývojářů her, můžeme snad doufat, že se *3D-Blaster* stane standardem.

Ostatních hardwarových doplňků bylo na *ECTS* bylo jako máku a kromě **virtuálního joysticku,** který jistě potěší všechny hráče simulátorů a s nímž se setkáme v brzké době i na stránkách Excaliburu, nepřipravila žádná z firem v této oblasti nic extrovního.

Výstava skončila a tak nezbývá než čekat, až firmy splní všechno, co nám slíbily.

GENAGENOVA HITPARÁDA ECTS

Hity:

1. **Albion**
2. **Crusader: No Remorse**
3. **Worms**

Shity:

1. **Command & Conquer**
2. **Magic Carpet 2**
3. **Rebel Assault 2**

—Genagen

Podzimní ECTS frňákem Lewise

Mimo spoustu her, o kterých se zmíním za chvilku, bylo na výstavě i dost prostoru pro zajímavé kousky hardware. Zejména různé komponenty pro virtuální realitu (helmy, brýle, rukavice...) byly na každém rohu. Stejně tak stály za pozornost i virtuální joystick, 3D Blaster a další věci. Mezi další spíše obchodní zajímavosti patřilo spojení firmy Ocean s firmou Team17 či „pohlcení" firmy Impressions firmou Sierra On-Line.

Nyní již k slibovaným gamesám. Začnu u herních gigantů, kteří upoutali naši pozornost jako první. Hned na začátku výstavy byl stánek firmy Microprose (resp. Spectrum Holobyte), tak jsme ho samozřejmě hned obhlédli. Za pozornost stál například **editor k Transport Tycoonu** či **UFO: The Apocalypse,** ale mě uchvátil druhý díl **Formula 1 - Grand Prix,** ale přejdu k dalšímu stánku, který jsem navštívili.

Ten patřil firmě Virgin Interactive Entertainment, tentokrát byl koncipován jako divadlo a také se bylo nač dívat. Naše oči nejprve spočinuly na hře **11th Hour** ovšem jen krátce, protože oproti *Sedmému hostovi* jsem příliš změn nezaznamenal. Pak se naše ruce připoutaly k myším, které byly připojeny k počítačům s **Command & Conquer.** Z počátku jsme byli ohromeni, ale brzy jsme skoro znechuceně odešli, protože kostrbatá VGA grafika a samé střílení bez špetky strategie, to bylo dost velké zklamání. S větší nadějí jsme přešli k LucasArts, kde na nás čekal The Dig a Rebel Assault II. **The Dig** mě i přes svou VGA grafiku zaujal a dost se na něj těším, ale **Rebel Assault II** tak potěšující nebyl. Pod Virginem pracují i hoši od Amazing Studios a z jejich **Heart of Darkness** jsem úplně paf. Sice se jednalo jen o video obsahující skvěle provedené intro a pak ukázky z neméně povedených hratelných částí, ale i tak jsem zalitoval, že nemohu mít alespoň tuto videokazetu.

Rozveselení jsem našel u Electronic Arts, kteří toho měli na ukázání opravdu dost. **Magic Carpet II** vypadal skvěle, ale rozdíl oproti prvnímu dílu byl především v jinak nadefinované klávesnici, jinak ale nabízí i mise v noci a samozřejmě nové potvory a kouzla. Daleko víc mě potěšila produkce Originu. Na úvod to byly dva interaktivní filmy v kombinaci s vesmírným simulátorem (nebo naopak ?) **The Darkening** a **Wing Commander IV,** jejichž filmové části vypadaly velice dobře, škoda že neukázaly více záběrů ze hry. Ale Origini měli v záloze ještě jednu tutovku (alespoň pro mě), která se jmenuje **Crusader: No Remorse.** Jedná se o skvělou 3D real-timovou strategickou akci v SVGA grafice a pohledu šikmo shora, především se skvělou hratelností, prostě můj hit číslo jedna. Po tomto zážitku na mě hry od EA Sports **NHL'96, NBA'96, NFL'96, FIFA'96** či **PGA'96** udělaly dojem menší než by si asi ve skutečnosti zasloužili.

Další herní gigant, Sierra On-Line, nás příliš neohromil. **Phantasmagoria** je nechutně zvrácená, **3D pinball** je trhaný i na Pentiu a zajímavě vypadající **Caesar II** je od Impressions.

Ocean velkolepě propagoval podařený **EF:2000,** pokračování TFX, a **Worms** od Teamu 17, kteří nabízí skvěle provedené a humorné animace a suprovou hratelnost.

Velkou část výstaviště zabíralo SONY se svou Playstation a protože u svých stánků měli zhruba 20 PSX na hraní, bylo tam stále plno. Já jsem se k některým z nich také probojoval a některé hry si zahrál. Přiznávám, že po technické stránce jsou opravdu dokonalé a hratelností také nezaostávají, takže pokud to nebudou jen mlátičky a závody aut, těžko je někdo překoná.

Firma US GOLD je především velkým distributorem, a proto si mohla dovolit svůj stánek přesunout do nedalekého hotelu Hilton a zabrat tam polovinu přízemí. Naši pozornost nejprve přitáhl, ale jen na chvíli, **Elder Scroll: Daggerfall.** Pak tu byla spousta doomovek, bohužel jen doomovek, protože nic převratného ani jedna nepřinášela. Takže nejvíc času jsme strávili u adventek **Touché: Adventures of the Fifth Mousketeer** a **Riddle of Master Lu.** První z nich je pouze kreslená, druhá přináší digitalizované postavy na kresleném pozadí, ale obě dvě vypadají velice slibně.

Ale abych vás uchránil dalších infarktů, zmíním jsem již o několika málo hrách, které mě zaujaly. Gremlini připravují skvěle provedený **Actua Soccer.** Chvíli jsem ho hrál a zjistil několik věcí, jednak že 3D postavičky hráčů se velmi dobře pohybují a jednak, že je to příliš jednoduché nebo že jsem děsně dobrej. Nejprve jsem hrál proti počítači a v prvních dvou minutách jsem vstřelil dva góly a Genagenovi jsem do poločasu vsítil gólů pět.

Na závěr výstavy jsem zavítal k Blue Bytům, kteří mě potěšili a zarmoutili najednou. Rozradostnili mě obrázky a informacemi o **The Settlers II,** kteří vypadají parádně, ale neměli žádné hratelné demo a ještě k tomu je připravují jen na PC-CD.

LEWISOVA HITPARÁDA ECTS

Hity:

1. **Crusader: No Remorse**
2. **Formula One Grand Prix**
3. **Worms**

Zklamání:

1. **Rebel Assault 2**
2. **Command & Conquer**

—Lewis

v přípravě

Hlavním protagonistou tohoto příběhu je tento školák jménem Andy.

Tomáš Smolík, Petr Chlumský, Miroslav Kopecký

Heart of Darkness

v přípravě: PC-CD
typ: arcade
producent: Amazing Studios
distributor: VIE
datum vydání: říjen 1995

Poněkud nepříjemným se jeví tento učitel. Rozhodně bych nechtěl být jeho žákem. Bohužel neštěstí nechodí po horách ale po lidech, a tak musí Andy od tohoto učitele snášet mnoho nepříjemností.

Celý příběh začíná ve škole, kde se Andymu podařilo usnout a jeho učitel ho chce velmi přísně pokárat.

Naštěstí ale výkon trestu je přerušen zvonkem...

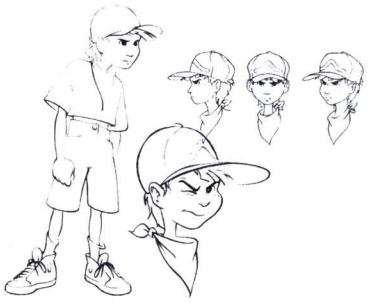
... a Andy prchá domů klidným městečkem.

Po tři roky již pracuje firma Amazing Studios na této fantasticky vypadající hře, ale až teprve nedávno odtajnila první plody svého úsilí. Na ECTS jsem měl možnost se na vlastní oči přesvědčit, že *Heart of Darkness* je opravdu parádní grafická podívaná. Všechno je přitom ručně kresleno a animováno, žádná digitalizace. Postavička hlavního hrdiny má přes 1 400 animačních oken. I když vynechám skvělé mezianimace a mezidema, stále zbyde dost neméně dobře vypadající hry.

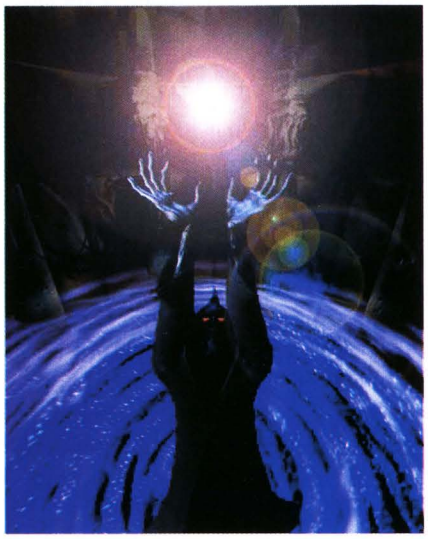
Dobrodružství začíná, když chlapec vidí svého psa mizet do oblaku temna, tak se samozřejmě pustí za ním. Než zachrání svého psího kamaráda, bude se muset probít, proskákat a prošplhat rozmanitými úrovněmi. Projde lesem a podzemím, proplave podvodními levely a svou speciální elektropuškou pobije spousty démonů a dalších potvor. Čeká vás parádní podívaná, ale přesto nepůjde jen o interaktivní animovaný film, ale především o hru.

—Lewis, Genagen

Cestou si ale ještě odskočí odpočinout od ruchu města do místního parku.



Takhle nějak vypadal hlavní protagonista někdy před třemi lety.



Toto je image hlavního zloducha celé hry. Tenhle zrovna unesl Andymu jeho pejska.

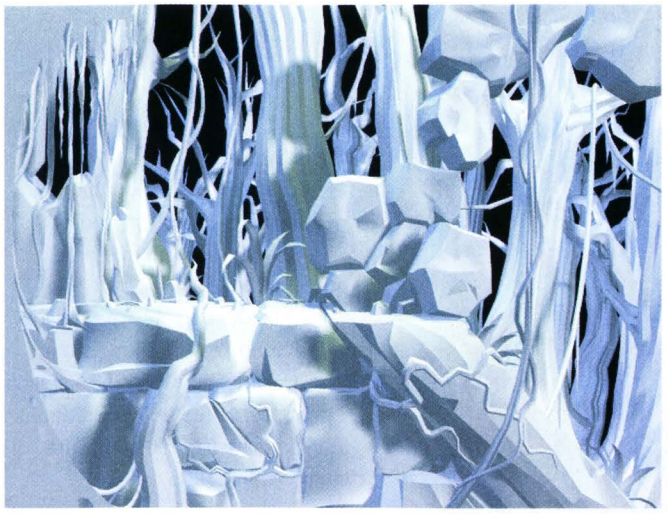
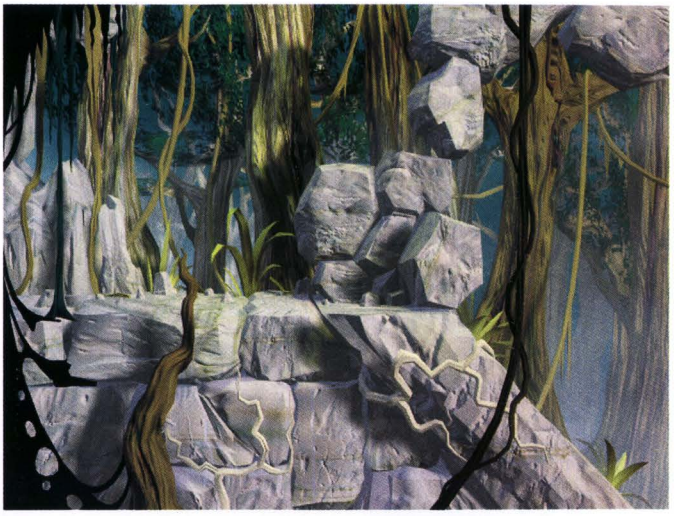
Heart of Darkness je velkolepá akční hopsačko-střílečka ve skvělé grafice, jejíž distributorem je proslulé Virgin Interactive. Už samotné intro mi vyrazilo dech. Taková grafika se málokde vidí, celé prostředí je děláno v SVGA grafice a samotný hlavní hrdina je skvěle animován do nejmenších detailů. Hodně si autoři nechali záležet i na hudbě, která by se dala poslouchat snad i na PC speakeru (kdyby tam ovšem byl ve výběru). Autor této výjimečné hudby je Bruce Broughton.

Tato hra by měla chodit plynule a svižně i na 486/33 s 4 MB RAM, pokud by bylo možné, tak i rychlejší CD-ROM, u kamaráda na double speedu na DX2/80 se hra občas zasekávala. Na závěr stačí jen dodat, že *Heart of Darkness* bude jistě skvělou akční megapařbou, která se zapíše do kroniky nejlepších her nejen Amazing Studios, ale i do kroniky nejlepších her vůbec (to ovšem není stoprocentní, jelikož nemáme k dispozici plnou verzi). Teprve v ostré verzi se poznají opravdové kvality této hry. —KEVIN

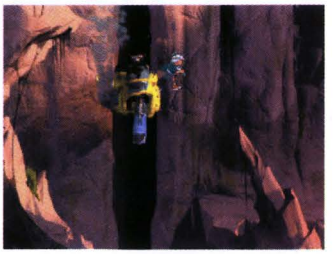
Odpolední siesta je náhle přerušena temným vírem, který odnese Whiskyho neznámo kam.

Andy ale nenechá svého nejlepšího přítele ve štychu, a tak nasedá do lodě vlastní konstrukce, aby svého přítele zachránil.

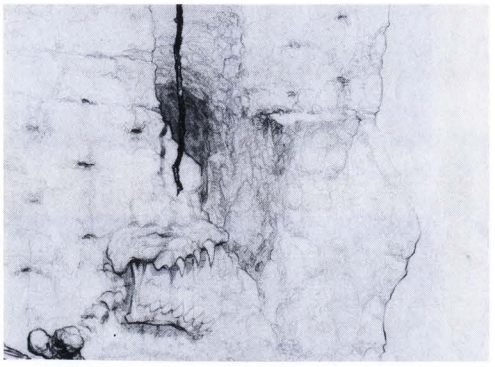
Po tvrdém přistání již začíná vlastní nebezpečná pouť Andyho. I když se to nezdá, tak na této strastiplné cestě se Andy seznámí s novým přítelem.

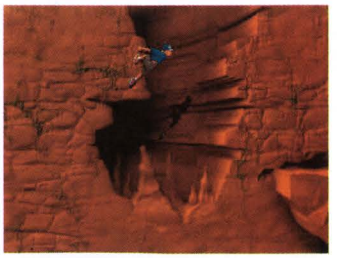



Většina backgroundů byla nejprve vytvořena pomocí 3D modelovacího programu a poté klasicky upravena do výsledné podoby.



Postavička Andyho oplývá opravdu nepřeberným množstvím animací, takže se může bez obav pustit do jakékoliv akce, jež vás právě napadne.





Kokpit *P51D*, všimněme si vlevo dole *Zera*

platforma: PC
typ: letecký simulátor
speciality: určen pro hru po síti - Internetu
počet hráčů: 500
Rozlišení 320x200, 640x480, na grafických kartách Diamond Stealth 64 možno až v 1024x768. Samozřejmě ve 256 barvách.
producent: Interactive Creations
vydavatel: Domark Software
datum vydání: 1995

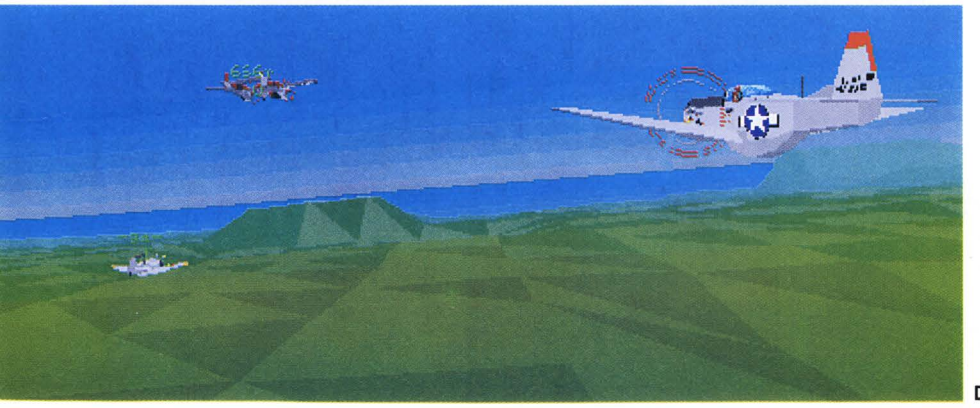
Confirmed Kill

Svatopluk Švec

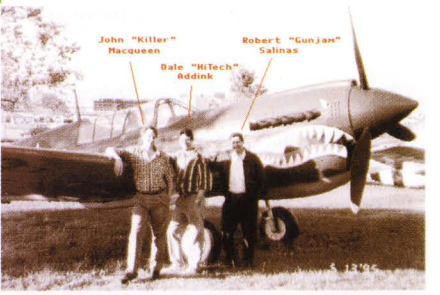
Domark Software se spojil s týmem *Interactive Creations* a vytvořil letecký simulátor, který posouvá laťku letecké simulace zase o trochu dále. Je to dáno tím, že nejde o hru jednoho hráče proti počítači nebo dvou hráčů, ale rovnou o hru v podstatě libovolného počtu hráčů proti sobě. To je zabezpečeno napojením herního systému na síť *Internet,* která tak umožní zasednout do kokpitů letadel lidem z různých končin světa a připravit jim tak skvělou zábavu. Co se týče detailů, hru bude moci provozovat max. 500 hráčů současně, bude rozdělena do několika zón podle toho, jak se hráč cítí - od pilotní školy, *dogfighty* „pro nováčky“, až po „nebezpečné zóny“, kde už půjde o život. Ve hře jsou použity algoritmy pro balistiku a modelování poškození, takže pokud dostanete zásah do nádrže ve křídle, bude skutečně hořet křídlo, a ne jako dříve, kdy vám v tomto momentě začaly nad hlavou poletovat černá kolečka nebo kosočtverečky. K dispozici budou samozřejmě i historické scénáře, vytvořené s pomocí válečných veteránů. Takže zalétat si například proti lidem z Německa, a to jakoby náhodou ve schématu *Bitva o Anglii,* by asi nemělo chybu, že. Doufám jen, že se časem povede tuto hru nebo hru podobného typu zprovoznit i v naší republice. Zatím je samozřejmě dostupná spíše hráčům v USA a v Anglii, hlavně pro rychlost sítě, která je hlavním předpokladem, pak pro finance, které do věci hráč bude muset vložit. Důležité je, že se první vlašťovka už objevila a návdavkem vám proto nabízím pár obrázků ze hry. —WotaN

Zero už má dost.

Lightning na tom není moc dobře, pilot Me-109 už ho dostává do zaměřovače.



Dvě *P51* doprovázejí *Lightning*



Tým *Interactive Creations*

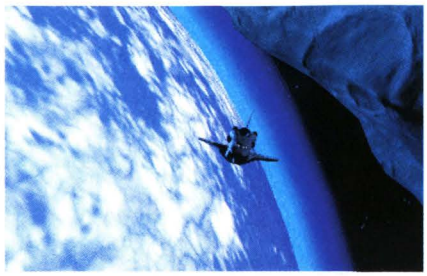
Na mapěv bojiště je vidět aktuální pozice všech pilotů.

Role se vyměnily.

***Colorado* chrání svého sestřeleného kamaráda.**

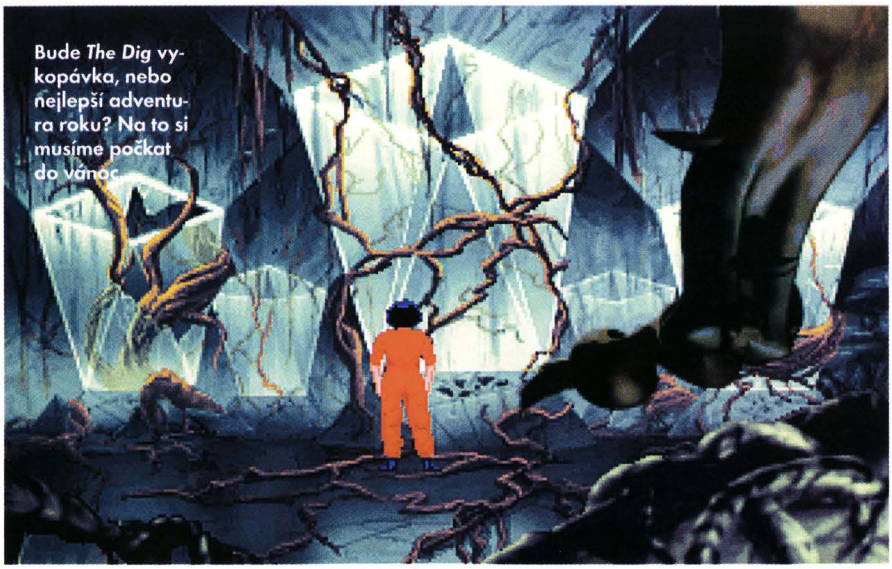
The Dig

Karel Taufman



The Dig je zcela stoprocentně nejočekávanější adventurou nadcházejících vánoc a dost možná i celého roku 1995. Hotový měl být už někdy před čtyřmi roky a tak se možná jedná i o nejodkládanější hru všech dob (i když o tenhle titul asi LucasArts moc nestojí). Práce na projektu byly doslova takovým malým prokletím. Tvůrčí tým nezůstal po dobu produkce hry stejný, ale jak byli lidé čím dál tím více frustrovaní, odcházeli a na jejich místo přicházely nové tváře. Jen na postu vedoucího projektu *(Project Leader)* se vyměnili tři lidé.

platforma: PC-CD
typ: adventure
žánr: sci-fi
vydavatel: Lucas Arts
distributor: Virgin
datum vydání: listopad 1995



Prvním vedoucím byl Brian Moriarty. Brian měl už dříve potíže s dokončováním projektů pro LucasArts, a tak raději utekl k Rocket Science, kde udělal *Loadstar*. Jeho místo zastoupil Dave Grossman. Dave se nad *Digem* zamyslel, prozkoumal ho ze všech stran a utekl aniž na hře něco podnikl.

Třetím a také posledním mužem v pořadí se stal Sean Clark, který v té době právě dokončil *Sam and Max Hit the Road*, což je pochopitelně úplně jiný druh hry. Pro Seana nebylo lehké přeorientovat se rychle na jiný žánr. Velká část designu hry a grafiky už byla hotová. Sean si vzal trochu času na rozmyšlenou a začal projekt studovat. Vydrželo mu to několik měsíců, které ale neproflákal. Předělal celý projekt a znovu nastartoval soukolí LucasArts. Jeho hlavní výhodou, jak sám říká, byl fakt, že přišel k Digu tak pozdě. Zatímco všichni okolo už byli unavení a otrávení, Sean se pro téma nadchl a snažil se své nadšení přenést i na druhé. „...Byla to ale pěkná fuška," komentuje to Sean.

Není divu. Práce na projektu se táhly celých pět let! Za tu dobu se v médiích objevila taková snůška lží a polopravd, že ani někteří pracovníci LucasArts nevěděli, čemu věřit a čemu ne. Když došlo ke skutečné krizi v kreativním týmu, uchýlili se šéfové dokonce k takovému kroku, že si uvnitř společnosti *Diga* přejmenovali. Jeden čas mu říkali *„Project X"*. „Snažili jsme se vzbudit v nás samotných dojem, že se jedná o úplně novou hru," říká Randy Komisar (který v tu dobu presidentoval LucasArts - více viz profil LucasArts).

The Dig je první hrou, na kterou se LucasArst podařilo přilákat jejich kolegy z ILM (Industrial Light and Magic). ILM zprvu neprojevovala o svou menší příbuznou příliš velký zájem. LucasArts byly dlouhou dobu ve firmě považováni za „takové kluky co si pořád jen hrajou". Situace se začala měnit k lepšímu, když LucasArts v roce 1993 vydali svou první CD ONLY hru - *Rebel Assault*. Hoši od ILM si konečně povšimli jejich dovednosti a možností a obě divize spolu začaly častěji a častěji komunikovat. Na Digu se jejich síly konečně spojily a ILM tak vytvořila některé šílené animované scény (například let kosmonautů do jiné části galaxie), které ve hře uvidíme. Jedná se jak o plošné 2D animace, tak o renderované 3D objekty. Neočekávejte ale Jurský park 2. Ve většině případů přispěli ILM hlavně radou a zbytek

Indiana Jones and the Fate of the Atlantis byla nejenom skvělou adventure, ale možná také největší a nejrozsáhlejší hrou tohoto žánru dosud. The Dig by měl být ještě větší. Kolik úmrtí v řadách pařanů to jenom způsobí?

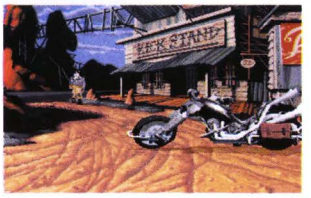
práce odvedli LucasArts sami. Hlavní přínos ILM byl v jejich náhledu na výsledek těch kterých speciálních efektů.

„Naši hoši umí udělat většinu toho co ILM, někdy možná i lépe," říká Randy Komisar: „Lidi ILM ví ale přesně, jak bude ten či onen efekt přijat divákem - hráčem."

Děj hry se začíná poněkud neoriginálně. Na Zemi se řítí meteorit a hrozící srážka může zničit velkou část života na planetě. Něco podobného jsme už viděli třeba ve filmu „Meteorit", takže zatím skutečně vůbec nic originálního. NASA sestaví tříčlenný tým, který by měl meteorit zneškodnit. Jeho členy jsou - velitel commander Boston Low, veterán NASA, německý geolog Ludger Brink (to bude určitě záporná postava) a televizní reportérka Maggie Robins. NASA už asi zapomněla na Apollo 13 a chce ji tam mít kvůli publicitě.

Plán téhle trojky je jasný. Raketoplánem doletí k meteoritu, kde posádku vyloží. Trojice uloží na povrchu tělesa jaderné nálože, které po aktivaci změní směr letu tělesa a s trochou štěstí ho stabilizují na orbitu kolem Slunce. Tím dostane Země zároveň nový měsíc. Pod dohledem televizních kamer dojde k úspěšnému uložení náloží, ale v tu chvíli se nikomu z trojice nechce jen tak odletět a vydávají se na stručný geologický průzkum meteoritu.

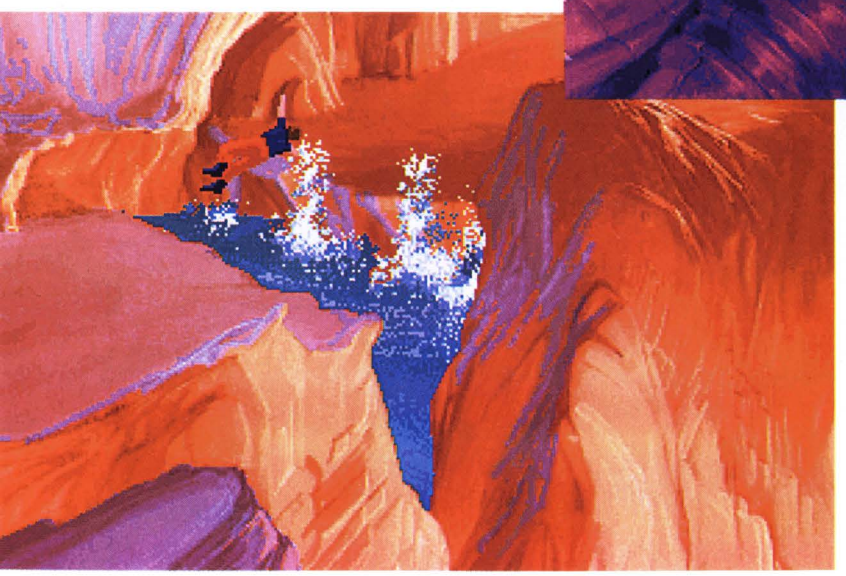
Nejprve jen sbírají vzorky, ale už brzy se začnou objevovat podivné štoly a chodby, které prostě nemohou být dílem přírodních živlů. Na jedné zdi je dokonce podivná skládanka. Ve hře se objevuje první puzzle ve hře. Když ho hráč složí, nevědomky odsoudí členy výpravy k těžkému osudu. Meteorit se najednou změní v obrovskou kosmickou loď a vžuuuum - přenese naše výzkumníky do odlehlého konce galaxie.



Zatím poslední adventurou od LucasArts je *Full Throttle*. Jeho jedinou zápornou stránkou je podle fanoušků jeho jednoduchost a tím i krátká hrací doba. Jak na něj asi naváže *Dig*?

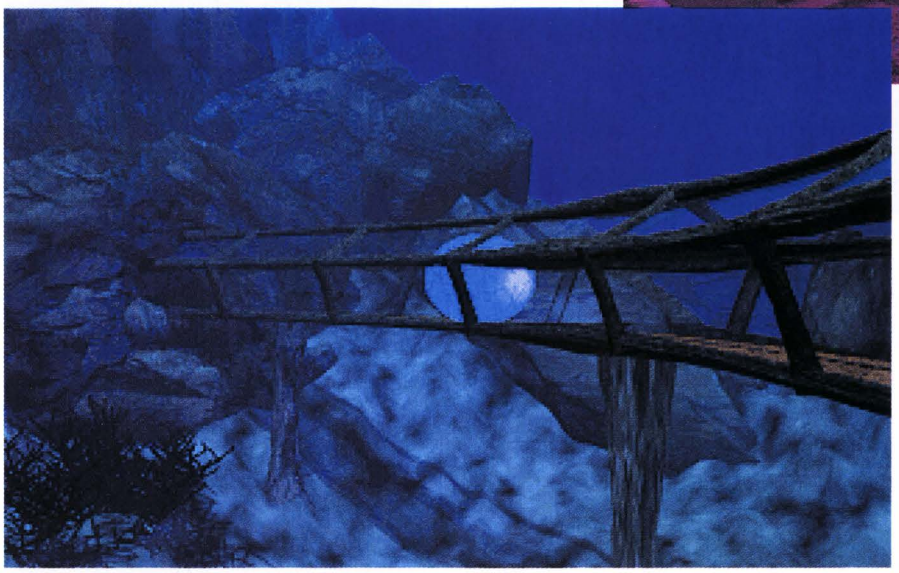
Kosmonauti se objeví na neznámém světě, který se zdá být v současné době neobydlený, ale který rozhodně nese stopy inteligentních bytostí. Prvním šokujícím zjištěním je fakt, že v atmosféře planety mohou lidé bez problému dýchat. Výzkumníci tedy odloží skafandry a na další pouť se vydávají bez nich. Zdá se být více než pravděpodobné, že sem všichni byli přeneseni úmyslně, že nešlo jen o nešťastnou náhodu, ale podstata toho všeho se ukáže až časem. Všude okolo je plno podivných přístrojů a nikde ani stopa po ukazateli se směrovkou „Země". S postupem času přijdou experti na to, že tento svět je ve skutečnosti obýván vyspělou civilizací, která nejenomže vytvořila všechny ty zvláštní stavby okolo, ale hlavně dosáhla nesmrtelnosti. Začnou se objevovat podivní duchové, kteří s lidmi komunikují telepatií.

Všechno bláznovství kolem *Digu* vlastně začal Steven Spielberg. Když natáčel televizní science fiction seriál „The Amazing Stories" (Neuvěřitelné příběhy), dostal se mu do rukou i scénář k The Dig. Stevenovi



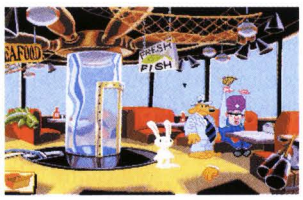
se líbil, ale realizovat ho nemohl. *The Dig* by byl značně nákladný a Amazing Stories stejně nebyly úspěšné a televizní stanice už další díl nechtěly. Protože scénář k TV pořadu je v průměru mnohem levnější, než scénář pro film, mohl si Steven dovolit udělat granta a nabídnout ho ke zpracování LucasArts, které vlastní jeho kamarád George Lucas (v létě spolu na plážích stavívají hrady z písku). Projekt se zalíbil a začalo se s produkcí. Já osobně se domnívám, že nikdo by dnes neodmítl projekt, ke kte-

rému je přimontováno jméno Stevena Spielberga a i když v té době ještě neměl ani Oscara, ani Jurský Park, znamenala jeho účast pro jakýkoliv projekt obrovskou reklamu. Je tedy značně pravděpodobné, že ze strany LucasArts to byla také vypočítavost, která je přiměla dát *Diga* do produkce. Když si vezmete, že se v něm plácali celkem pět let, dojde vám, že zase až tak moc kreativního nadšení ten scénář vzbudit nemohl. Bylo by nesporně zajímavé vidět jeho původní verzi pro televizi a porovnat ji se scénářem pro hru.



Když začali práce na *Digu,* Spielberg, ačkoliv se jich přímo neúčastnil, byl s LucasArts ve stálém kontaktu. Schvaloval jim změny v příběhu a grafiku. Měl dokonce poznámky k celému designu prostředí hry a LucasArts se mu hodně přizpůsobovali. Protože Steven má hrozně rád padající hvězdy, byla pro *Diga* vytvořena speciální rutina, která na pozadí oblohy občas nějakou tu padající hvězdu náhodně vygeneruje. Hlavní programátor hry Gary Brubacker sice ještě před časem pracoval přímo pro NASA, ale tohle bylo i pro něj trochu moc. Spielberg si také přál, aby planeta, na které se *Dig* hlavně odehrává, byla pořád jakoby v západu slunce. Spielberg také nechtěl žádný hi-tech vzhled ufonských přístrojů a tak se grafici inspirovali egyptskými ruinami.

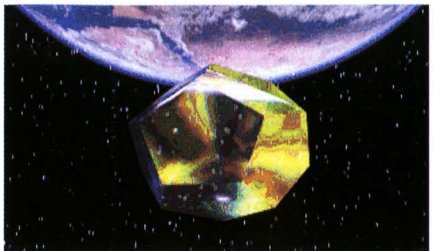
Ačkoliv byl Spielberg vlastně otcem celého projektu, jeho jméno, které je pro The Dig prakticky požehnáním, se ve značné míře obrátilo proti jeho dítku. Lidé od hry začali očekávat tolik, že se marketingový tým LucasArts obával, že samotná hra už nikoho neuspokojí. Začalo se tedy pracovat na strategii, jak tento boom zmírnit.



Designér *Digu*, Sean Clark přešel do týmu, který nad hrou pracoval těsně po tom, co dokončil megaadventuru *Sam and Max Hit the Road*. Přeorientovat se během několika týdnů na úplně jiný žánr dalo Clarkovi pořádnou práci. Jak ale sám připouští, stejně mu v *Digu* sem tam ujel nějaký ten *Samovský* hlod.

Ačkoliv se LucasArts nechlubí žádnými význačnými herci v dabingu hry jako tomu bylo v případě *Full Throttle,* najmuli si na pomocné práce samé specialisty. Dialogy ve hře pomáhal Clarkovi psát Orson Scott Card. Tento spisovatel science fiction napsal kromě jiného „Speaker for the Dead" a „Ender's Game". Jeho knihy mu získaly jak ocenění Hugo, tak Nebulu. Právě Orsonovy kvality mají zaručit, že hráč bude v průběhu hry vnímat narůstající napětí mezi postavami, které jednak chtějí odhalit tajemství neznámého světa a jednak se chtějí vrátit na Zem. Je ale zvláštní, že ho LucasArts nenechali pracovat na literární podobě hry, která souběžně vyjde. Novelizaci vydá Warner Books a napíše ji Allan Dean Foster, jehož poslední knížka se pěkně dlouho držela na NY Times žebříčku bestsellerů. Allan zatím pro LucasArts napsal „Spinter of the Mind's Eye", což je jedna z novel na téma Star Wars, kterých se v poslední době rodí jako hub po dešti.

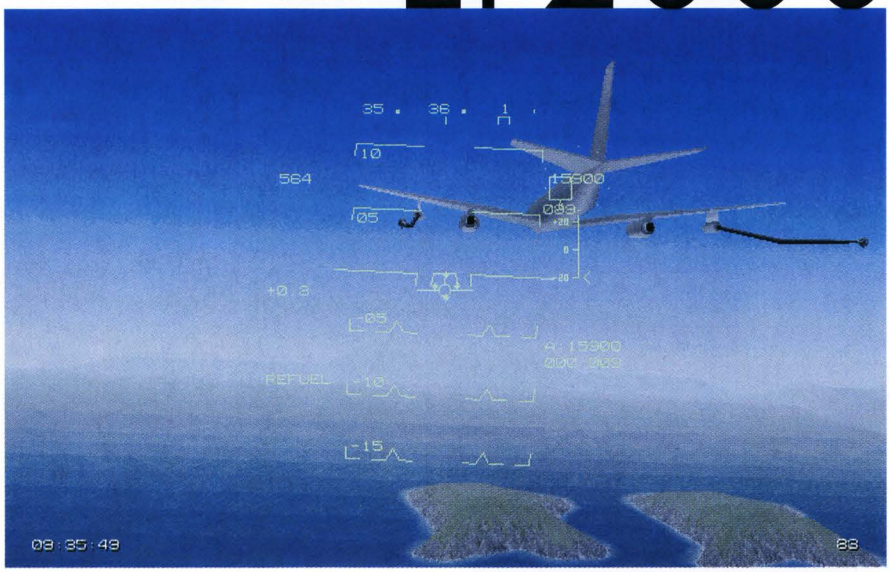
Naděje vkládané do *Diga* jsou veliké. Svou rozlohou jistě nikoho nezklame, protože má být větší, než pověstný *Indiana Jones and the Fate of Atlantis.* Už dnes je jasné, že první finální kopii hry dostane Steven Spielberg. Proč ne George Lucas? Takhle to je se všemi hrami od LucasArts. George má sice hry rád a dává jim budoucnost, ale Steven je hraje. Ze začátku byli pracovníci podpůrných linek LucasArts několikrát šokováni, když jim sám velký mistr telefonoval a ptal se, jak má to či ono nainstalovat, nebo jak se má dostat přes ty tři kostry na zdi. Ačkoliv my nebudeme první, snad se s *Digem* konečně setkáme už tyto vánoce. —KaT



EF2000

Jakub Šlemr

v přípravě: PC-CD
typ: simulátor
žánr: letadlo
producent: Digital Image Design
vydavatel: Ocean
datum vydání: listopad 1995



Nejste-li příznivci simulátorů, pak raději dál nečtěte. Na druhou stranu, pokud si rádi občas zalétáte, tedy neváhejte a čtěte dál. Očekává vás totiž pokračování legendárního *TFX*.

Dosud nikdy, v celé historii lidstva, nebylo využito tolik odtajněných vojenských informací k vytvoření superiorního leteckého simulátoru. Nikdy předtím nebylo možné, aby osm hráčů mohlo spolu hrát po síti v tak dokonalém počítačovém 3D prostředí. Nikdy v historii počítačových simulátorů (herních, nikoli vojenských) nebylo něco tak skvělého, tak autentického.

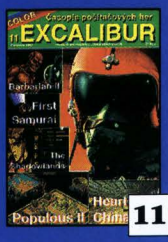
Tak to bychom měli nějaké to úvodní slovo z dílen Ocean Software a Digital Image Design. Do jaké míry je pravdivé, to nechť posoudí recenze. Nicméně o nějaký ten zážitek se s vámi mohu podělit hned.

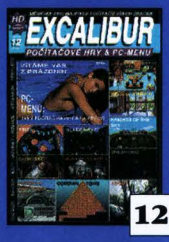
Takže, jedná se o simulátor vojenského letadla *Eurofighter 2000 (EF-2000). EF-2000* je hlavní páteří letectva ES příštího století. Letoun v sobě skrývá taje nejmodernějších technologií mnoha států. Vyspělá avionika, stealth technologie, multifunkční stíhač příštího století.

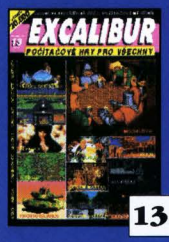
Zpět do světa počítačů. Rok 1999. Opět komunistické Rusko se pokouší získat kontrolu nad Švédskem a Norskem, aby získalo strategické pozice k pochodu Evropou (Wacht am Rhein). Se Skandinávií pod Ruskou kontrolou by měli Německo, Francie a dokonce i Velká Británie nesmírně stíženou obranu, ježto Skandinávie by se stala ideálním místem pro letecké základny a raketová síla. Hra začíná na počátku války a vaším úkolem je jednoduše létat mise, jež jsou pro vás generovány. Kupodivu, nejste vsazen do role neohroženého Toma Cruise, abyste sami zachránili svobodu Evropy. Jste jen náhodným prvkem na miskách vah. Na druhou stranu, po každé misi se mění globální situace. Pokud třeba zničíte přehradu, vyřadíte tím z provozu elektrárnu a nedaleké základny se octnou bez proudu.

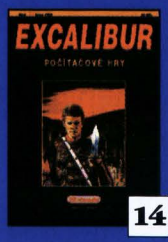
Co se technického zpracování týče, je vskutku na úrovni do té míry, do jaké je na úrovni váš hardware. Pokud vám po bytě neběhá hezké Pentium na sto nožičkách, nevím, nevím... Jinak je ovšem úroveň detailů naprosto fantastická. Mraky nejsou jen bílé kumuly, leč šedočerné naducané oblaky - záleží na meteorologické situaci. Zvuky vás rozhodně nezklamou. —Muddok

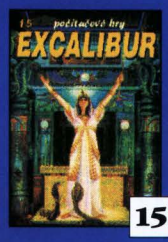
Máte všech 39 pohromadě?

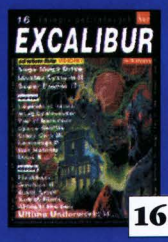


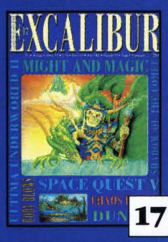


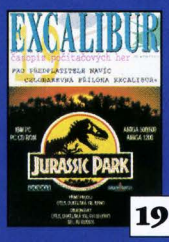


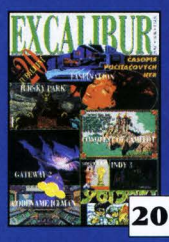


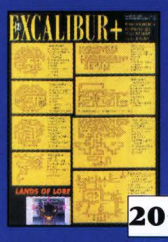


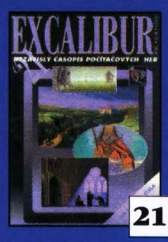


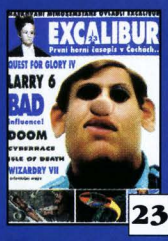


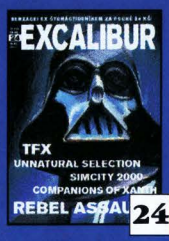


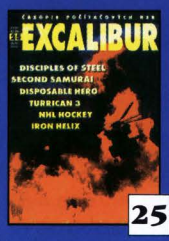


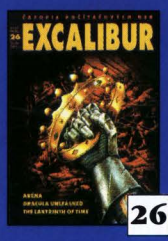


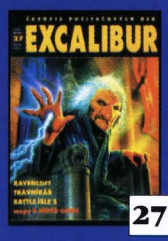


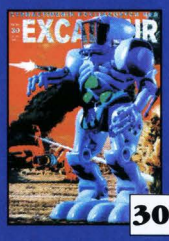


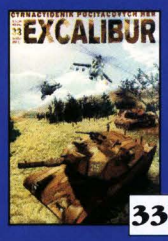


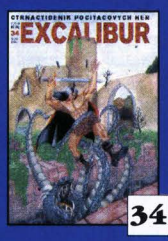


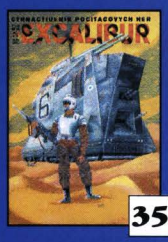


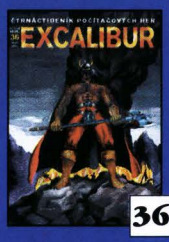


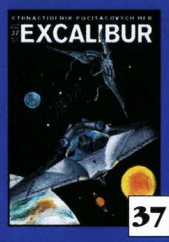


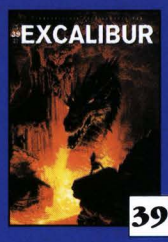


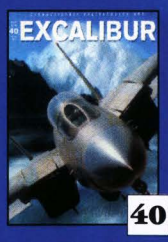


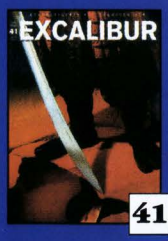


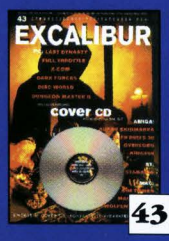


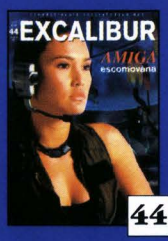


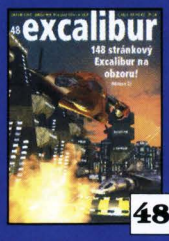










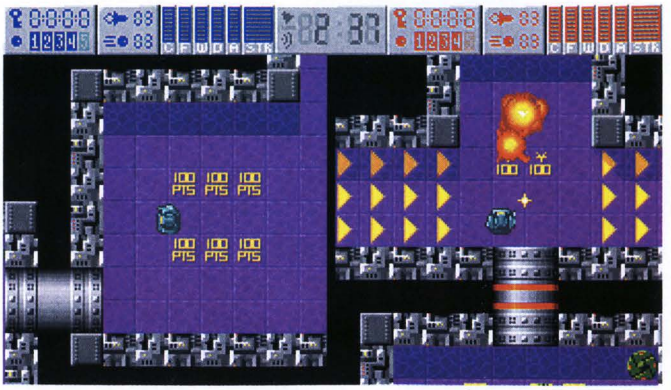


Pokud Vám chybí některý Excalibur, můžete si jej objednat tak, že pošlete na adresu:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1
složenkou typu 'C' částku **30 Kč** za každé zde uvedené starší číslo. Do *Zprávy pro příjemce* napište, která čísla objednáváte.
Čísla 1 - 10, 18+, 19+ jsou vyprodána.
Od čísla 50 zasíláme časopis za cenu 100 Kč.
Poštovné je již zahmuto v ceně.

The Machines

Vladimír Ponechal

v přípravě: PC-CD, PC
typ: akční
počet hráčů: 2
vydavatel: Merit Studios
datum vydání: říjen 1995



Ve hře se podíváte do různých úrovní, které oplývají každá jinou grafikou. Za každého zničeného soupeře dostanete nějaké body.

Je tady hra, která by měla vyzvednout, zas a opět, černou budoucnost lidstva. Dodnes vzniklo mnoho her, které o tom pojednávají. A proto si vybereme zbraňový systém, optické zaměřování... Ne, raději ne, vezmu si laserové, to je finančně náročnější, ale zase na druhou stranu lepší. A teď přijdou na řadu zbraně. Kulomet je levnější, ale málo účinný. Vezmeme si raději dvacetimilimetrový rychlopalný kanón... ne to snad není pravda, už nemám peníze. Holt budu si je muset vydělat. Budu muset použít i levnější zbraně a doufat, že můj protivník nebude tak houževnatý...

Hra, ve které je nejpotřebnější mít pod palcem co nejvíce zbraní, co největšího kalibru, nějaké výkonné systémy a být obložen kovem, který má tloušťku několik desítek centimetrů.

Ne, hra *The Machines* nevypadá, že by byla takováto. Spíše se jeví jako hra, na kterou budete potřebovat bezchybnou klávesnici, bezchybné reflexy, bezchybně dobrý den.

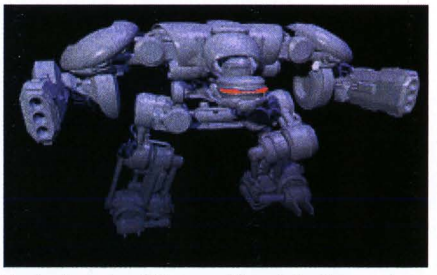
Začíná se v robotovi, který asi moc bezchybný nebude (už zase?). Budete s ním procházet řadou místností, ve kterých se budete muset asi pořádně zapotit. Nejlepší na tom všem je však fakt, že budete mít protivníka, který vám osobně znepříjemní život. To jest, že nějaký kamarád si zasedne s vámi za počítač, on bude mít levou stranu obrazovky a vy zase pravou a hra se najednou rozjede a pořádně si zapaříte.

Grafika vypadá velmi zajímavě v rozlIšení 320x200. Proto si budou moct tuto hru zahrát i majitelé těch méně výkonných počítačů. A zajímavý je fakt, že tato hra vyjde i na 3,5" disketách. Samozřejmě, že nemůžou chybět ani „monstrózní" statické obrázky, které vypadají celkem slušně. –Vlapon

Pokud si to budete tak přát, můžete mít herní pole roztažené na celou obrazovku. Potom se samozřejmě změní i tabulka s informacemi nad herní obrazovkou.

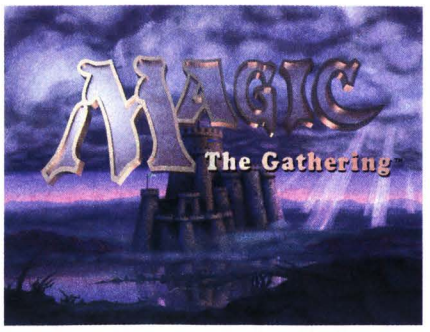
Tento pán bude asi prodavačem a bude asi ode mne chtít zase nějaké peníze za zboží. Ach jó, tomu se říká život.

Samozřejmě, že nemůže chybět ani vyzbrojování naších miláčků. Na obrázku můžete zpozorovat i takové detaily, jako jsou technické parametry.



Technika dosáhla nevídaných dimenzí a roboti mají na svých ocelových pláštích zavěšeny různé druhy zbraní.

Kolem létají kulky, rakety a jiné nesmysly, které létají zatraceně blízko. Kdo bude šikovnější, ten vyhrává.



v přípravě: PC-CD
minimum: PC 486 SX, 4 MB RAM, SVGA
typ: strategie, karty
žánr: fantasy
vydavatel: Microprose
datum vydání: leden 1996

Magic - The Gathering

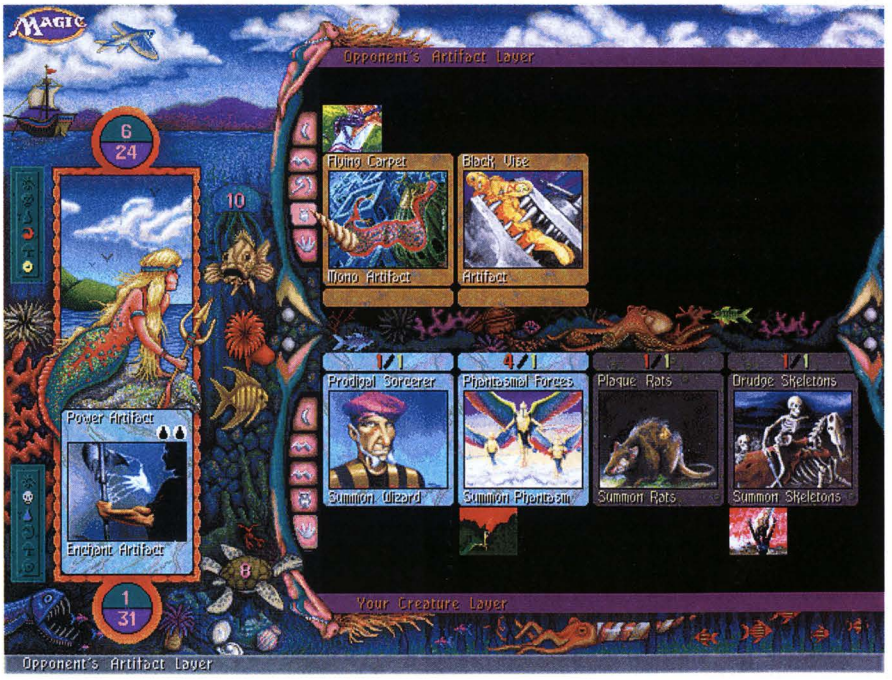
Michal Franěk

Karty, karty, karty samé karty. Od Microprose však přichází konverze fantasy karet *Magic the Gathering*. Šílenství, které postihlo hráče této karetní hry, se pomalu přenese i na hráče počítačové.

V srpnu roku 1993 vypustila firma Wizards of the Coast první „sběratelsko-herní" karetní hru, *Magic - The Gathering*.

Asi o dva roky později se firma Microprose, která v obrovské popularitě „medžiku" spatřila slušný peníz, rozhodla vydat tuto hru na PC, a protože už nebylo co zlepšovat, ponechala ji téměř nepozměněnou.

Ve hře tedy stále zastáváte roli kouzelníka, který se „nevejde" do jedné země s jinými kouzelníky, a pomocí nestvůr a kouzel se je ze země snaží vyhnat. Microprose se pyšní tím, že



zachovala originální ilustrace, což je sice pravda, ale u karet, které mají normálně více obrázků, nechala jen jeden z nich. S protivníky, jejichž inteligence je „prý" revoluční, můžete nejen bojovat, ale i měnit karty, můžete si ale sestavit i hrací balíček ze všech karet, které byly zatím vydány. CD obsahuje základní edici *(Revised)*, a čtyři rozšiřující edice *(Arabian Nights, Antiquities, Legends a The Dark)*. Autoři slibují rozšiřující CD s *Fallen Empires* a *Ice Age*.

Hře *Magic The Gathering* propadlo tisíce lidí. Uvidíme jak dopadne její počítačová sestřička, ale až v lednu.

—Mrkvoslav Pytlík

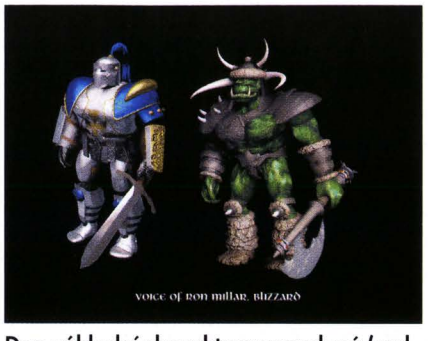
Karel Poustka

Warcraft II Tides of Darkness

Špatňáci (negativové) mají dočasně navrch, ale Václav a já věříme, že pravda a láska nakonec zvítězí nad lží a nenávistí a skřety (to bude zase dopisů!)... ... Vždyť jsem vám to říkal. Už útočíme!

v přípravě: PC-CD
typ: strategie
producent: Blizzard

Obličeje přítomných na obrázku nenechají nikoho na pochybách, že *Warcraft II* není strategie o pěstování květinek.



Dva základní charaktery vyvedené (radši) v blíže nespecifikovaném 3D programu, člověk a skřet.

Dune 2. Neoficiální královna strategických real-timových her, neřku-li všech strategií vůbec. Neoficiální v tak masovém měřítku, že by se dalo hovořit i o oficiálnosti. S podivem jsem sledoval, že se nikdo od doby jejího vzniku nepokusil vydat hru se stejným námětem a zpracováním (jednoduše řečeno okopírovat ji). To, co se stalo snad každé lepší hře na světě, se Duně 2 nepochopitelně vyhýbalo. Vyhýbalo až do loňského roku, kdy přišla téměř neznámá firma Blizzard Entertrainment se hrou *Warcraft.* Fajnšmekři jistě namítnou, že se oproti Duně 2 objevilo pouze několik drobounkých vylepšení, změnilo se samozřejmě časové období, do kterého byla hra zasazena, a s ním i všechno související. Mám na mysli postavy, krajinu, zbraně a přibyla nějaká ta magie. Pokud však má být hratelnost opravdu zásadním měřítkem, byl *Warcraft Duně 2* důstojnou kopií. Ti, kdo si ho zahráli ve dvou po síti, ví o čem píšu. A ti samí se jistě už těší na pokračování s překvapivým názvem *Warcraft II: Tides of Darkness.*

Z prozaického důvodu neexistence plné verze hry není soustředěn hlavní zájem na to, jak se *Warcraft II* hraje, ale na to, jak vypadá. S potěšením vám oznamuji, že Proudy Temnoty se na nás povalí z obrazovek monitorů v SVGA. První *Warcraft* nevypadal nejhůře, ale jeho pokračování vypadá nesrovnatelně lépe. Postavy jsou vykresleny do detailu a stejně je tomu i s terénem. Další dobrá zpráva je, že prý každá mapa ve *Warcraftu II* bude čtyřikrát větší než v jeho předchůdci. Nejběžněji pokládaná otázka tvůrcům *Warcraftu* byla ohledně ras. Jednoduše řečeno, hráči jich chtěli mít v pokračování víc. Kvůli paměťovým nárokům (neptejte se mě, jaké jsou) není prý možné přidat další dvě, kompletně nové rasy spolu s novými kouzly a budovami. Blizzardi to ale udělali šalamounsky a tak si lidská rasa přibírá do druhého dílu spojence v podobě elfů a trpajzlíků. Skřetům zase pomohou jejich neméně odporní a zlí kamarádi trollové a obři-lidožrouti.

Ekonomický model *Warcraftu* také trochu přibere „na váze". Kromě již známého zlata a dřeva se budou na pevnině těžit ještě nerosty a z moře ropa. Cože? Že jsem ještě nic nenapsal o mořích? Ale jen se nedělejte, stejně jste si nejdřív prohlédli obrázky a zjistili tak, že moře budou ne nepodstatnou součástí krajiny. A tam, kde šumí moře, musí být i něco, co by brázdilo po jeho vlnách. Zatím jsou ve *Warcraftu II* čtyři typy lodí. Dva typy byly ur-

čeny pro lítý boj, jeden pro (no, možná je to trochu nadnesené) těžbu ropy a její odvoz na pevninu a konečně poslední typ neozbrojené transportní lodi, která může převážet pozemní jednotky přímo na místa nejprudších bojů (pokud jsou ovšem někde blízko břehu, to dá rozum).

Také urbanistické pojetí měst doznalo několika změn. Nezbytně nezbytná a základní základna Town Hall, v prvním díle zranitelně zranitelná, bude moci být vylepšena na pevnost a posléze na hrad, což učiní námezdným nájezdníkům útoky nepoměrně (nebo poměrně?) složitější. Také všechny ostatní budovy už nebudete muset stavět u cesty, ale bude možno je vystavět všude tam, kam se dostane dělník. To u bystřejších vyvolalo nadšení nad tím, že mohou mít část krajiny, kterou mají pod kontrolou, posetou tolika městy, kolika budou chtít. To je jistě možné, ale budou muset také zvládnout všechny v reálném čase ubránit.

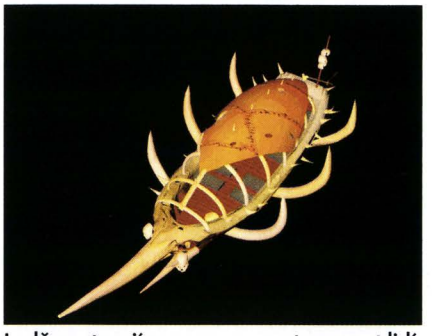
Myslíte si, že se nějaké vylepšení může stát pro hráče dokonce nepříjemností? A co takhle, kdyby se trochu změnila mapa? Ale dosti provokativních otázek, pojďme k věci. Na mapu se už nebudete moci spoléhat v takové míře jako v prvním díle. Tvůrci se totiž rozhodli, že nebude koncipovaná jako radar. To znamená, že jednotky nepřítele, které nebudou v dohledu jednotek vašich, se na mapě nezobrazí a nebudete-li mít rozestavěny hlídky, může k vám do měst(a) přijít neohlášená návštěva.

Je samozřejmé, že se ve *Warcraftu II* objeví i nová kouzla. Spousta nových kouzel. Budete moci umísťovat na zem neviditelné výbušné runy s cílem zastavit nepřítelův postup, vyvolání dalšího kouzla způsobí soupeři zmatek v zásobování surovinami, očarované lokace mapy budou vysávat manu z každého, kdo do nich vstoupí. Mágové si budou moci navzájem proklínat chrámy a kostely, stvářet ilusorní jednotky typu fata-morgana a strašit jednotky nepřítele bojovým plynem na bázi děsíku (dusíku?). Někteří vaši kouzelníci budou začínat jako světské (ve smyslu civilní ne pouťové) jednotky, které získávají magické schopnosti vylepšováním určitých budov, takže nebudou nadále tak bezbranné jako dříve. Autoři usoudili, že *Water Elemental* a *Demon* z prvního dílu měli předimenzovanou sílu, a proto očekávejte kouzlo *Major Summoning* poněkud ztlumené.

Síťová stránka *Warcraftu* bude taktéž vylepšena. Zatímco v prvním díle se mohli do sebe pustit pouze dva kamarádi, v pokračování se počítá s nejméně čtyřmi a nejvíce sedmi. Počet hráčů po síti není otázkou technickou, je spíše záležitostí hratelnosti. Jestli se bude testovacímu týmu zdát, že mapy se sedmi hráči najednou jsou příliš přelidněné, sníží počet na čtyři nebo na šest. No, každopádně je to zlepšení.

No, vypadá to, že *Warcraft II* potěší všechny současné hráče a příznivce *Warcraftu*, a zároveň přítomnost námořních jednotek a možnost mít několik měst najednou může přitáhnout pozornost i vážnějších stratégů, kteří odepsali první díl pro jeho jednoduchost. Pro ty, kdo si utrpení rádi prožívají na maximum, je určena poslední věta: *Warcraft II: Tides of Darkness* bude (pravděpodobně) vánočním dárkem, takže nashle při recenzi za dva a půl měsíce (při nejlepším).

—Fanatic



Lodě se starají o ropu... ... a o transport lidí.

Nemusím vám snad vysvětlovat, proč jsme hned na začátku tříbení obrázků věděli, že tenhle uvidíte i vy.

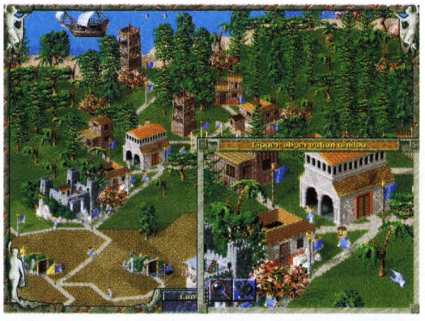
SVGA v plné kráse. Co dodat?

Tomáš Smolík

The Settlers II

v přípravě: PC-CD
typ: strategie
žánr: obchod, boj
vydavatel: Blue Byte
datum vydání: 1996

Před dvěma lety přišla firma Blue Byte se skvělou strategií *The Settlers* (Excalibur 23), na první čtvrletí příštího roku je ohlášeno její pokračování, které by samozřejmě mělo být ještě lepší. Úvodní příběh vypráví o lodi Tortius, patřící Latoniánům. Během ohromné bouře byla loď poškozena. Následujícího rána se pasažéři lodi probudili na neznámé pevnině, a protože cesta zpět nebyla možná, rozhodli se svou novou vlast osídlit. Tento díl bude pouze pro PC CD-ROM a poběží v nádherné SVGA grafice v rozlišení 640x480 (nebo 1280x1024). Protože hra poběží jen v SVGA grafice a vše tak bude velmi malé (to chce větší monitor), přibyla možnost zvětšení si části hrací plochy do okna, se kterým pak půjde libovolně pohybovat. Autoři slibují čtyři různé civilizace a s tím související nové budovy, navíc dále přidali lodě na objevování dalších světů. Navíc se vylepší strategicky-obchodní i strategicky-válečná stránka hry, takže se nezbývá než těšit. –Lewis

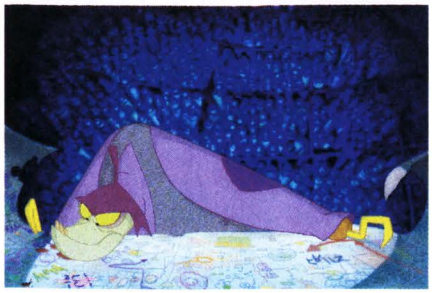


Brain Dead 13

v přípravě: PC-CD, MAC-CD, 3DO, JAG, Saturn, PSX
producent: ReadySoft
vydavatel: Empire Interactive
datum vydání: listopad 1995

Firma Readysoft, známá svými produkty *Dragon's Lair* či *Space Ace* chce opět vydělat naše peníze a na softwarový trh pouští své nejnovější dílo, hru *BrainDead 13*. Podle všeho půjde v této napůl komedii, hororu, akci a adventuře o úspěšné projití spousty levelů a dokončení úkolů, před které vás, opraváře počítačů Lance, hra postaví. Legenda je poměrně klasická, musíte zachránit nevinné lidi a svět před ďábelskostí a úskoky proradného vědce jménem Dr. Neurosis. Tomuto šílenci máte opravit počítačovou síť a náhodou zjistíte připravované spiknutí. A jelikož jste hrdina bez bázně a hany, nelze to jednoduše „zabalit" a jít domů se povalovat na kanape.

Snad již pro Readysoft typická kreslená grafika je použita i zde. V praxi to znamená výborné animace, vysoké rozlišení a spousta barev. Autoři o svém díle prohlašují, že posouvá hranice kreslených her o dimenzi dopředu. Toto vše by měla doprovázet kvalitní hudba, pravděpodobně přehrávaná z CD, a výborné zvukové efekty. Údajně má být audio výstup 3-D stereo. –Azirek



POZOR »» Totální výprodej!!!
NPG spol. s r.o.
(New Power Generation)

Shareware CD	od	99 Kč
Utillity CD	od	99 Kč
Music programy na CD	od	359 Kč
Dětské programy na CD	od	399 Kč
Hry	od	259 Kč
Erotické CD	od	199 Kč
Photo CD	od	199 Kč
Encyklopedie CD	od	399 Kč
Knihovny obrázků, clipartů, ikon, zvuků, fontů	od	199 Kč
MEGAPAKY (11 CD)	od	1399 Kč

MAC Tituly od 70 Kč

Dále nabízíme:
Přehrávače CD-ROM (Sony, Mitsumi)
Reproduktory (40 W, 80 W)
Počítačovou literaturu
Interaktivní MPEG tituly

NPG CD-ROM SHOP
Blahníkova 5
130 00 Praha 3-Žižkov

Telefon: 02/ 627 86 07
fax: 02/ 627 86 07

v přípravě

Petr Chlumský

Comanche Mac

v přípravě: MAC-CD
existuje na: PC-CD
(recenze viz Excalibur 29)
typ: simulátor
žánr: vrtulník
producent: NOVA LOGIC
datum vydání: říjen 1995

Někdy v těchto chvílích již můžete na PC hrát *Werewolf vs. Comanche 2.0*. Aby to nebylo líto majitelům Maca s CD-ROM jednotkou, tak na říjen ohlásila firma Novalogic hru s názvem *Comanche MAC*.

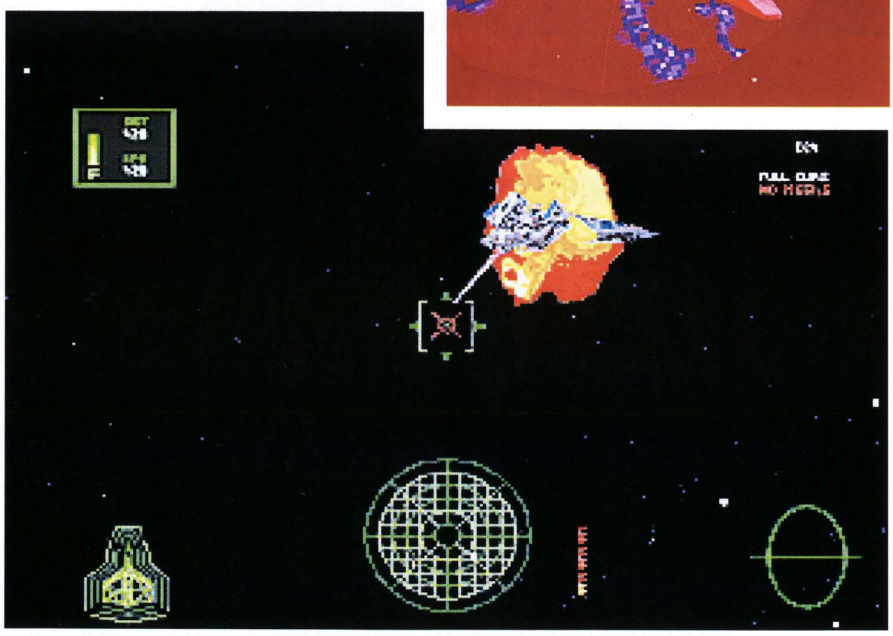
Oproti původnímu *Comanchovi* na PC se bude lišit především grafickým rozlišením - 640x480 a velkému množství videa, které by mělo trochu oživit plnění jednotlivých misí. Jinak bude *Comanche MAC* prakticky shodný se svým protějškem na PC. Majitelé Maců se od téže firmy mohou v brzké době dočkat další konverze z PC, kterou bude *Wolfpack*. —Genagen

Vladimír Ponechal

Wing Commander IV

v přípravě: PC-CD, Saturn, PSX, MAC-CD, 3DO
typ: simulátor, film
žánr: sci-fi
producent: Origin
distributor: EOA
datum vydání: prosinec 1995

Let raketou samozřejmě patří mezi ty příjemnější úkoly.



Samozřejmě, že dojde i k bojům. A protože se jedná o simulátor, bude se pěkně střílet.

Čas jde dál. Snad nejvíce se to dá dokazovat právě na této hře. Jak je to dávno, co jsme létali na WC1, přednedávnem doslova ohromil herní veřejnost WC3 se svými třemi CD a dnes se člověk dozví, že se pomalu, ale jistě chystá čtvrtá část tohoto oblíbeného vesmírného simulátoru. Zas a znova se vrací film z Hollywoodu, aby zaujal místo interaktivního filmu na obrazovkách našich počítačů.

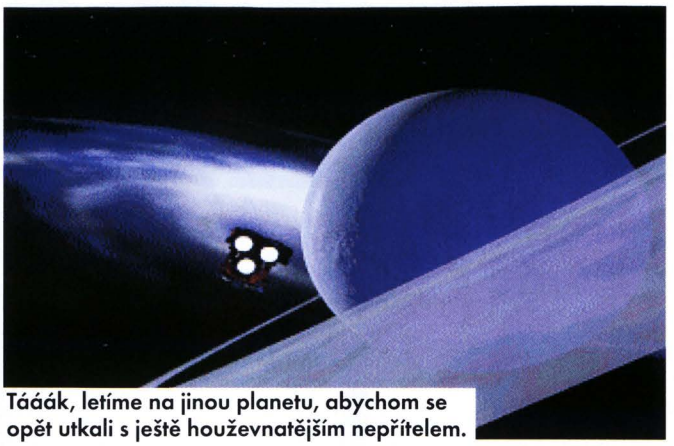
Herci Mark Hamill (nezapomenutelný hrdina z hvězdných válek), Malcolm MacDowell (známy ze Star Treku) a Tom Wilson představují v tomto počítačovém filmu hlavní role, aby zaměstnali pohledy fanatických hráčů, kteří nečekají na nic jiného, jen na takovouhle nějakou hru.

Vzhledem k tomu, že se jedná o interaktivní film, nemá smysl se rozepisovat o grafice. Stačí snad jenom poznamenat, že se u této hry naplno uplatní pro fotorealistickou grafiku SVGA a že bude možnost se dívat z vícero „kamer - pohledů". —Vlapon

Z

Vladimír Ponechal

Chrabří a hrdí vojáci. Tak co, už těšíte, až je budete za nějaký čas ovládat?



Tááák, letíme na jinou planetu, abychom se opět utkali s ještě houževnatějším nepřítelem.

v přípravě:	PC, PC-CD
minimum:	PC 486, 4 MB RAM
doporučeno:	PC 486 , 8 MB RAM, SB, ds CD
typ:	akční strategie
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	1 - 4
producent:	The Bitmap Brothers
vydavatel:	Renegade
distributor:	Warner Interactive Entertainment
datum vydání:	listopad 1995

Kruté boje na pouštní planetě. Povšimněte si kouře za vystřelenou raketou.

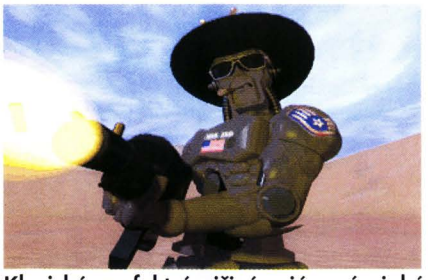
Souboje na arktické planetě. Červení roboti jsou připraveni.

Svého času byla *DUNA II* nejlepší strategií, jaká se vůbec dala na obrazovkách našich monitorů potkat. Dnes po dlouhém předlouhém čase přichází další hra, která jí je sice vzdáleně podobná, ale hratelnost bude přinejmenším na stejné úrovni. Její název je *„Z"*.

Co nám přináší? Jedná se o strategii v reálném čase - to je zatím jasné. Pod vedením nás hráčů se pokusí robotí vojáci zničit své nepřátele dřív, než budou zničeni jimi. Toto vše má za cíl získaní kontroly nad různými územními celky. Autoři pro nás připravili pět planet. Ty jsou rozděleny do dvaceti různých úrovní. Nic až tak úchvatného? Ale... Ve hře by se měla vyskytovat řada robotů, útočných a obranných strojů. A nejen to, nepřátelé by měli být dostatečně inteligentní, takže tímto se odbourává nedostatek *Duny II*, kde nepřátele bezhlavě a krkolomně útočili na hradbu z věžičkami, na které se rozbili. A abyste neovládali pouze chladnokrevně vraždící stroje, získal každý robot-voják svoje individuální vlastnosti. V praxi to bude znamenat, že tímto bude ovlivněna jeho reakce na vaše rozkazy v boji (zpanikaří, zůstane?). A samozřejmostí je i hra po modemu. A jakoby toto všechno nestačilo, objevíte na CD dvacet minut humorných 3D animací. Řada PCčkářů teď jenom smutně pokrčí rameny. Můžu vás uklidnit, protože tato hra vyjde i na 3,5" disketách.

Boje začaly. Jsou samozřejmě kruté, jako všechny jiné boje.

Grafika bude podle mého mínění velmi dobrá a animace se nenechají asi také zahanbit, vždyť 2000 animací u CD verze, to už něco znamená. Hra má samozřejmě i větší nároky na konfiguraci, než stará dobrá *DUNA II*. –Vlapon



Klasický, perfektní, ničivý, a já nevím jaký ještě robot.

Závěr. Proč se netěšit, když jsme vyhráli.

Herní přehled

GAMES WORLD

3DO

20TH CENTURY ALMANACH	1990
ALONE IN DARK	1850
ANIMALS (THE)	1990
ANOTHER WORLD	1750
CANNON FODDER	1490
DEMOLITION MAN	1590
DIGITAL DREAMWARE	990
DRAGON'S LAIR	1590
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	1590
FAMILY FEUD	1490
FIFA SOCCER	1950
FLYING NIGHTMARES	2090
GEX	1750
GRIDDERS	1490
HELL	1790
HORDE (THE)	1590
JOHN MADDEN FOOTBALL	1850
KINGDOM FAR REACHES	1990
MEGARACE	1650
NEED FOR SPEED (THE)	1990
NIGHT TRAP	1490
OFF WORLD INTERCEPTOR	1950
PANZER GENERAL	1990
PATAANK	1490
PEBBLE BEACH GOLF	1650
POWERS KINGDOM	1490
QUARANTINE	1590
REAL PIN BALL	1490
REBEL ASSAULT (STAR WARS)	1890
RETURN FIRE	2090
RISE OF THE ROBOTS	1990
ROAD RASH	1990
SAMURAI SHOWDOWN	1850
SESAME STREET NUMBERS	1490
SEWER SHARK	1490
SHOCKWAVE	1990
SLAM AND JAM	1890
SLAYER	1490
SOCCER KID	1790
STAR CONTROL 2	1490
SUPER STREET FIGHTER II	2490
SUPER WING COMMANDER	1690
SYNDICATE	1990
THEME PARK	1950
TOTAL ECLIPSE	1590
TWISTED	1690
VIRTUOSO	1650

AMIGA AGA

ALADDIN	990
BURNTIME	1090
CIVILIZATION	1150
DEATH MASK	990
GLOOM	1150
LION KING	1150
RISE OF THE ROBOTS	1390
SHADOW FIGHTER	1090
SIM CITY 2000	1290
SIMON THE SORCERER	1290
UFO	1090

AMIGA

CANNON FODDER 2	990
FLASHBACK	990
ISHAR TRILOGY	990
JURASSIC PARK	590
MORTAL KOMBAT II	1090
OVERLORD	1150
POWER DRIVE	690
PREMIER MANAGER 3	990
RISE OF THE ROBOTS	1290
SENSIBLE WORLD SOCCER	1050
SETTLERS	1550
SHADOW FIGHTER	990
VOYAGES OF DISCOVERY	790

CD 32

ALL TERRAIN RACING	950
ARCADE POOL	790
BANSHEE	990
BASE JUMPERS	890
CHAOS ENGINE	1050
DARK SEED	1090
DEATH MASK	1090
DISPOSABLE HERO	950
DRAGON STONE	990
FIELDS OF GLORY	990
FRONTIER	650
GAMER GOLD COLLECTION	1090
GLOOM	1090
HUMANS 1 + 2	650
JAMES POND 3	790
JUNGLE STRIKE	890
KINGPIN	590
LITIL DIVIL	1150
LOST VIKINGS	990
LOTUS TRILOGY	1090
MICROCOSM	950
NIGEL MANSELL	1090
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	950
PINBALL FANTASIES	1090
PINBALL ILLUSIONS	1090
RISE OF THE ROBOTS	1150
ROAD KILL	1090
SENSIBLE SOCCER	990
SHADOW FIGHTER	990
SKELETON CREW	1150
SPEED BALL 2	1050
STRIKER	990
SUPER FROG	890
SUPER SKIDMARKS	1090
SUPER STARDUST	890
SYNDICATE	1350
THEME PARK	1290
TOP GEAR 2	990
TOWER ASSAULT	1090
UFO	1090
ULTIMATE BODY BLOWS	1090
ZOOL	990
ZOOL 2	990

IBM PC

1942 PACIFIC AIR WAR	1590
1ST ENCOUNTERS	1050
7 & 7	320
ACES OF THE DEEP	1350
ACES OVER EUROPE	1890
AGENT MLÍČŇÁK	395
ALADDIN	990
BATTLE BUGS	1290
BENEATH A STEEL SKY	1390
BLACKHAWK	1390
BOULDER DASH	150
BOULDER DASH 2	150
BUREAU 13	1090
CANNON FODDER	990
CANNON FODDER 2	1390
CLOUDS OF XEEN	1550
COLOSSUS CHESS	290
COMANCHE SUPERPACK	1090
CORRIDOR 7	950
CYBER RACE	590
CYCLONES	290
D-DAY	1150
DAEMONSGATE	650
DARK SEED	1490
DARK SIDE OF XEEN	1450
DAWN PATROL	1650
DEFENDER OF EMPIRE	1290
DESCENT	1390
DISCOVERIES OF DEEP	390
DISCWORLD	1550
DOMINUS	1590
DOOM II	1490
DUNE II	790
DUNGEON MASTER 2	1590
EARTH SIEGE	1290
EČSTATICA	1190
ELDER SCROLLS - THE ARENA	1090
EVASIVE ACTION	490
EYE OF THE BEHOLDER	650
FIELDS OF GLORY	690
FIFA SOCCER	1290
FLIGHT SIMULATOR 5.1	1490
FRONTIER	750
HERO QUEST	490
HOKUM KA - 50	1290
IN EXTREMIS	1190
INDY - GRAPHIC ADVENTURE	1190
ISHAR 3	1190
ISHAR TRILOGY	950
ISLE OF THE DEAD	650
JAGGED ALLIANCE	1350
KICK OFF 3	890
KING'S TABLE	650
KINGMAKER	1190
LION KING (THE)	1050
LITIL DIVIL	1350
LODE RUNNER	1350
LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE	590
MAGICLAND DIZZY	450
MASTER OF MAGIC	1490
MORTAL KOMBAT 2	1150
NASCAR RACING	1550
NHL HOCKEY	850
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	590
NOMAD	890
OVERLORD	1490
PACIFIC STRIKE	1650
PACIFIC WAR	790
PANZER GENERAL	1490
PARANOIA	550
PERFECT GENERAL 2	1490
PINBALL FANTASIES	1350
PINBALL MANIA	1250
PIRATES GOLD	590
POPULOUS 2	650
POWER DRIVE	790
POWER HITS - BATTLE	590
POWER HITS - SCI FI	590
POWERMONGER	650
PREMIER MANAGER	650
PREMIER MANAGER 2	750
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	650
PRINCE OF PERSIA II	1250
PROPHECY OF THE SHADOW	1250
PSYCHO PINBALL	1490
QUARANTINE	1350
QUEST FOR GLORY 2	950
RAMONOVO KOUZLO	385
RAVENLOFT	1050
RED HELL	490
RETURN TO ZORK	990
RISE OF THE TRIAD	890
ROBINSON REQUIEM (ENG.)	990
SETTLERS (THE)	1390
SHANGHAI II	890
SIMON THE SORCERER 2	1590
SLIPSTREAM 5000	1150
SPACE CRUSADE	190
STALINGRAD	1650
STAR TRAILS - REALMS OF ARKANIA	1590
STRONGHOLD	1150
SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN	1450
SUPER STREET FIGHTER II	1250
SYNDICATE	1290
SYSTEM SHOCK	1490
T. F. X.	1490
TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA	275
TEAM SUZUKI	490
TEAM YANKEE	390
TERMINAL VELOCITY	1090
TIE FIGHTER	1650
TOWER ASSAULT	1150
TOYOTA CELICA GT RALLY	490
TRIPTYCH PC HER Č. 1	185
ULTIMA 7	790
ULTIMA 8	1850
ULTIMA UNDERWORLD	650
ULTIMATE GOLF	490
UTOPIA	490
VIRTUOSO	1450
WAR IN GULF	590
WARCRAFT	1590
WIZARDY TRILOGY	1450
X-COM TERROR FROM THE DEEP	1490
X-WING	1450
X-WING IMPERIAL PURSUIT	650
ZOOL	590

MEGA SEGA

JUSTICE LEAGUE	1990
WAYNE GRETZKY NHL	1990

PC CD

1ST ENCOUNTERS	1050
ACES COLLECTION	1490
ACES OF THE DEEP	1690
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	1950
AFRAID OF DARK	1750
AL-QUADIM	1250
ALIEN LEGACY	1350
ALONE IN DARK 3	1990
APACHE	1350
ARMORED FIST	1550
BATTLE ISLE II	1750
BIG RED ADVENTURE	1390
BIG THREE (THE)	1290
BIOFORGE	1990
BUREAU 13	1290
CD 3 COMPILATION	1150
CINEMANIA 95	2490
CLASS OF NUKEM HIGH	650
COLONIZATION	1550
COMANCHE	1390
CORRIDOR 7	990
COVERGIRL STRIP POKER	790
CREATURE SHOCK	2090
CYBER RACE	590
CYBERIA	1890
CYBERWAR	1890
CYCLEMANIA	950
DAEMONSGATE	1290
DARK FORCES	1990
DARK LEGIONS	1250
DARK SEED	950
DAWN PATROL	1490
DEADELUS ENCOUNTER	1990
DEATHGATE	950
DESCENT	1450
DESERT STRIKE	750
DISCOVERIES OF DEEP	990
DISCWORLD	1850
DOOM II	1650
DOOM UTILITIES 900 LEVELS	1490
DRAGON LORE	1550
DREAM WEB	1550
DUNE / 7TH GUEST	1890
DUNGEON MASTER II	1450
EARTHSIEGE	1690
ECSTATICA	1990
ELDER SCROLLS - THE ARENA	1590
ERIC THE UNREADY	1490
EROTIC LEO VOL. 1	495
EXTRACTORS	1350
FIFA SOCCER (EA)	1450
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	1590
FLIGHT PACK	790
FLIGHT SIMULATION COMPENDIUM	990
FLIGHT SIMULATOR 5.1	1490
FLIGHT UNLIMITED	1750
FRONTIER	750
FULL THROTTLE	1850
FX FIGHTER	1490
GREAT NAVAL BATTLES 3	1650
HELL	1550
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	1550
HITS FOR 6 VOL. 1	590
HITS FOR 6 VOL. 2	590
HITS FOR 6 VOL. 3	590
HITS FOR 6 VOL. 4	590
HITS FOR 6 VOL. 5	590
HITS FOR 6 VOL. 6	790
HITS FOR 6 VOL. 7	790
HITS FOR 6 VOL. 8	790
HITS FOR 6 VOL. 9	790
HORDE (THE)	1250
HUMANS 1 + 2	1450
IRON ASSAULT	1550
ISHAR 3	1590
ISHAR TRILOGY	1090
JACK NICKLAUS COMPENDIUM	990
JAGGED ALLIANCE	1490
JOURNEYMAN	450
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	1150
JUNGLE STRIKE	990
KALEIDOSONICS	450
KING'S TABLE	650
KINGS QUEST 7	1690
KINGS QUEST COLLECTION	1690
LAST DYNASTY (THE)	1990
LAWNMOWER MAN 256 (THE)	1350
LEGEND OF KYRANDIA 3	1450
LINKS RIVIERA	990
LITIL DIVIL	1490
LITTLE BIG ADVENTURE	1790
LIVE ACTION FOOTBALL	1490
LORD OF THE RINGS (THE)	1590
LORDS OF MIDNIGHT	1350
LOST EDEN	1550
LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE	1350
LUNICUS	1490
MAGIC CARPET	1950
MANGA RG VEDA	650
MASK (THE)	750
MASTER OF MAGIC	1550
MEGA RACE	1390
MORTAL KOMBAT 2	1250
MYST	1950
NASCAR RACING	1650
NBA LIVE 95	1990
NHL HOCKEY 95	1650
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	890
NOCTROPOLIS	1790
NOMAD	890
NOVASTORM	1890
OUTPOST	1890
PANZER GENERAL	1950
PGA TOUR GOLF 486	1490
POWER DRIVE	1050
POWER GAME II	890
POWER HITS - BATTLETECH	590
POWER HITS - MOVIES	590
POWER HITS - SCI FI	590
POWER HITS - SPORTS	590
POWER HOUSE	1750
PRISONERS OF ICE	1590
PSYCHO PINBALL	1650
QUARANTINE	1390
R. MCNALLY US ATLAS	950
RADIO ACTIVE	1390
RAVENLOFT	1590
REBEL ASSAULT	1750
RETRIBUTION	1350
RETURN TO ZORK	1390
REUNION	1590
RISE OF THE TRIAD	990
ROBOTECH	650
SATURDAY NIGHT LIVE	950
SCROLL (THE)	1350
SHERLOCK COMBINATION	1590
SILVERLAOD	1750
SIM CITY 2000	1750
SIMON THE SORCERER 2	1690
SLIPSTREAM	1390
SPACE QUEST 6	1990
SPACE QUEST COLLECTION	1790
SPELLCASTING TRIPLE PACK	1490
STAR CONTROL I & II COMPENDIUM	450
STAR CRUSADER	890
STAR TRAIL - REALMS OF ARKANIA	1650
STAR TREK - NEXT GENERATION	1590
STAR TREK NEXT GENERATION	1490
STONE PROPHET (RAVENLOFT II)	1650
SUMMER / WINTER COMPENDIUM	990
SUPER STREET FIGHTER II	1390
SYSTEM SHOCK	1790
TERMINAL VELOCITY	1450
TFX	1790
TICONDEROGA	1850
TITAN LEGACY	990
TORNADO	990
TOWER ASSAULT	1190
TOXIC AVENGER	650
TRIPLE ACTION 1	490
TRIPLE ACTION 2	490
TRIPLE ACTION 3	490
TRIPLE ACTION 4	490
TRIPLE ACTION 5	490
U. S. NAVY FIGHTERS	1990
ULTIMATE DOOM	1290
UNDER A KILLING MOON	1350
UNNECESSARY ROUGH 95	1590
VIRTUAL CHESS	1690
VIRTUAL POOL	1750
VIRTUOSO	1450
WARCRAFT	1690
WARRIORS	990
WING COMMANDER 3	2250
WING COMMANDER ARMADA	1650
WOLFPACK	1050
WOODRUFF	1650
WORLD OF XEEN	1750
X WING COLLECTORS	1990
X-COM TERROR FROM THE DEEP	1490
ZOOL	1350
ZOOL 2	1350

AMIGA A1200 MAGIC PACK

Zahrnuje:

A1200 2MB RAM

Dodávaný software:

Wordsworth 4SE - WP Package
Digital Datastore 1.1 - Databáze
Turbo Calc 3.6 - Tabulkový procesor
Personal Paint 6.4 - Paint Package
Photogenics 1.2SE - Pixel Editing

Hry:

Whizz - 3D arcade
Pinball Mania - Simulace pinballu

HORKÉ NOVINKY

PC CD

NEED FOR SPEED	1750
PGA TOUR GOLF 96	1990
FADE TO BLACK	1990
COMMAND AND CONQUER	1850

3DO

WING COMMANDER III	1990

HARDWARE

3DO PANASONIC FZ 10 + hra	13 990
CD 32 HERNÍ KONZOLE + 2 hry	6 600
AMIGA 1200 MAGIC PACK	17 990
AMIGA 1200+170 MB HDD MAGIC	21 990
GRAVIS ULTRASOUND MAX	6 690
JOYSTICK QS WARRIOR 5	390
JOY PAD 3DO (PANASONIC)	1490
DISKETY NONAME HD	15

Všechny ceny jsou uvedeny s DPH

3DO

Nenašli jste co jste chtěli,
platforma Vám nesedí,
jestli se vám SEGA líbí
MAC, NINTENDO, či CDí.
Nezoufejte, neváhejte, jsme tu přece MY,
napište nám, zavolejte, zašleme Vám seznamy.
Titulů co dovážíme je opravdu přehršel,
jejich soupis je tak dlouhý, že by se sem nevešel.
Objednávky na dobírku bleskurychle vyřídíme,
žádná starost z vyšší ceny - MY poštovné uhradíme.
Pro dealery, obchodníky
vzkaz tu jeden máme,
dobré slevy i podmínky
to vše MY vám dáme.

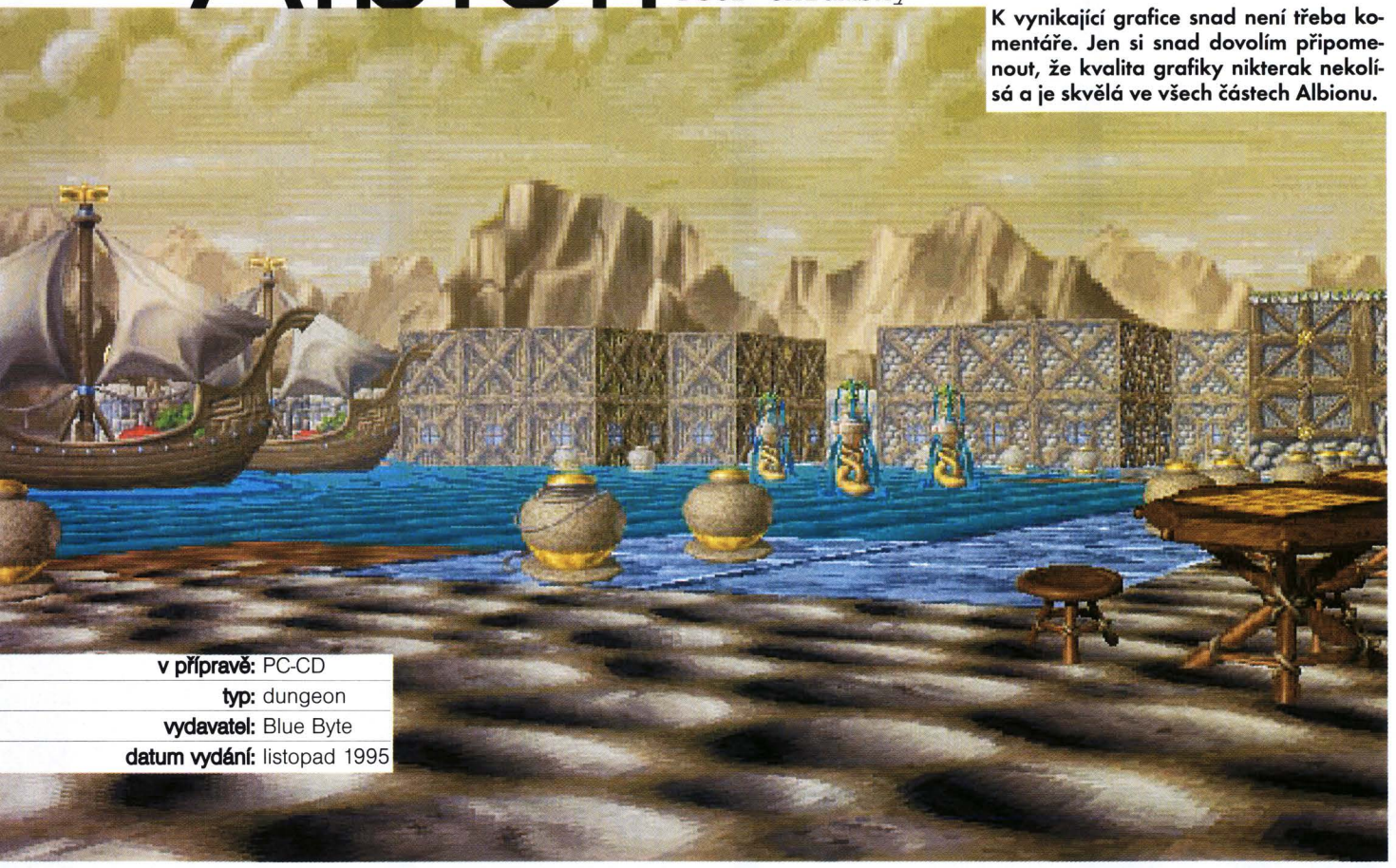
Vodičkova 41, Praha 1, 112 09
(První patro pasáže Světozor, vedle čínské restaurace)
Telefon prodejna: (02) 2415 2130
Telefon kancelář: (02) 242 44 584, 2415 2770
Fax: (02) 2415 2053
E-mail: mirek-gw@login.cz

GAMES WORLD

první dojmy

Albion

Petr Chlumský



K vynikající grafice snad není třeba komentáře. Jen si snad dovolím připomenout, že kvalita grafiky nikterak nekolísá a je skvělá ve všech částech Albionu.

v přípravě: PC-CD
typ: dungeon
vydavatel: Blue Byte
datum vydání: listopad 1995

Albion - při vyslovení toho slova se každému vybaví něco jiného. Někteří se rozpomenou na rytíře Kruhového stolu, ke kterým zvláště redakce našeho časopisu má velice vřelý vztah. Po návštěvě posledního *ECTS* se toto slovo bude spojovat i se stejnojmennou hrou, kterou produkuje firma Blue Byte.

Albion je totiž asi to nejlepší, s čím jsem měl na *ECTS* tu čest. Tato hra je žánru dungeon a svým rozsahem a propleteným dějem se může přirovnat k nejlepšímu současnému dungeonu *Wizardry VII*. O otázce prvenství hry *Wizardry VII* můžeme vést spory, můžete s tím i nesouhlasit, ale to je asi všechno co s tím můžete dělat.

A právě *Albion* se podle mého názoru stane jednou z mála her, která se v tak silné konkurenci jistě neztratí. *Albion* má totiž všechno, co má správný dungeon mít - míry 90-60-89, rozsáhlou a důkladně propracovanou zápletku, souboje probíhají na kola a jako třešnička na dortě se skví dokonalá interakce s okolním světem.

Již úvodní příběh dává tušit, že nám scénáristé předložili něco opravdu kvalitního. Celé dobrodružství začíná zcela netradičně na palubě kosmického korábu, jež se potlouká bezbřehou prázdnotou nehostinného vesmíru. Tato poklidná plavba je poznenáhlu a nenápadně přerušena drobnou havárií, o které nikdo příliš nechce mluvit, až do doby než dojde ke katastrofě, jež skončí na neznámé planetě. A tak se náš hrdina ocitá v neznámém fantasy světě, jež se jmenuje shodou okolností právě *Albion*.

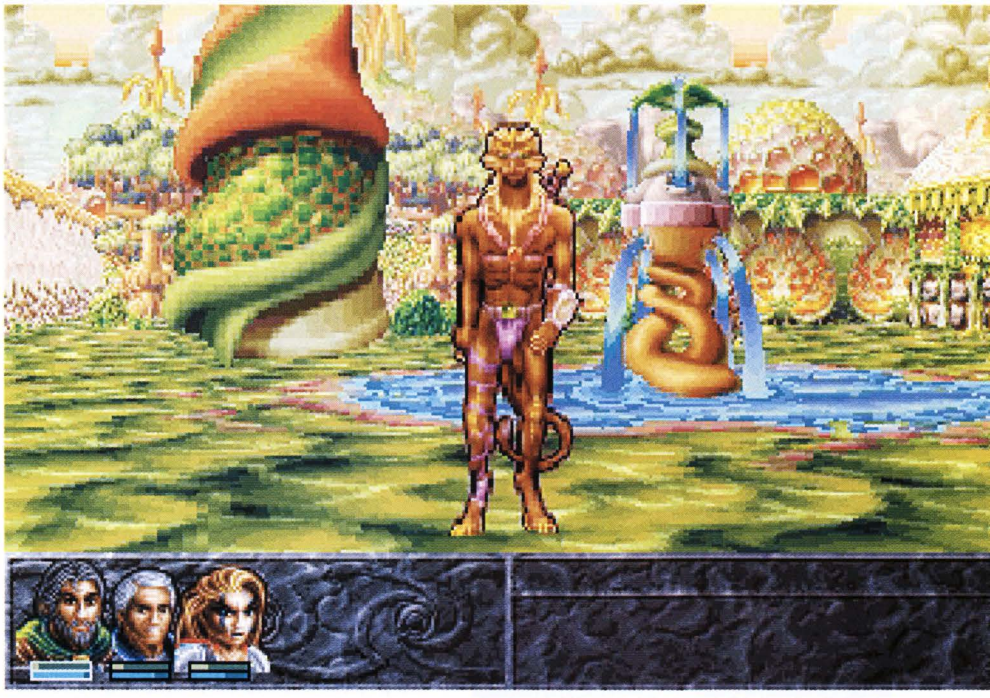
I když jsem tady celou dobu básnil o propracovanosti příběhu, tak je nutno podoktnout, že ani grafické zpracování za ním nikterak nezaostává. Poněkud netradičně je tady pojat pohled do

Poměrně netradiční je grafické zpracování. Buďto se na své hrdiny díváte z mírného nadhledu, nebo můžete celou situaci plynule sledovat z pohledu vůdčího člena vaší družiny.

okolního světa. V budovách nebo v kosmické stanici sledujete celou skupinku z mírného nadhledu podobně jako ve hře *Ultima VIII.* Naproti tomu v jeskyních a ve městech je pohled zpracován stejně jako v legendární hře *Doom.*

Po setkání s nepřátelsky nakloněným domorodcem se přepne hra do speciálního bojového režimu, který je pojat velmi podobně jako ve hře *Betrayal at Krondor* či *Legend of Start Trail.* Místnost, ve které se odehrává boj, se promění v šachovnici, po které se mágové a bojovníci v rámci svých možností zapojují do bitvy.

K úplné hráčské extázi přispívá i velice pěkně zkomponovaná hudba a technicky vyvedené zvuky. Sice obojího bylo pomálu, ale hlavní programátor tohoto projektu mě ujistil, že se to týká pouze této novinářské demoverze.



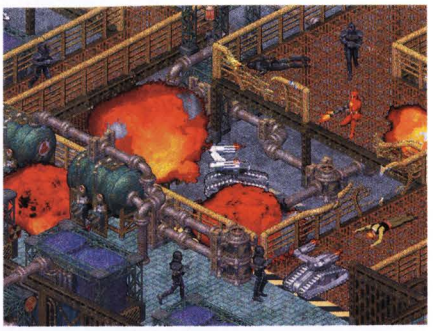
V plné kráse se *Albion* zjeví někdy na přelomu října a listopadu. Všechny nedočkavé příznivce mohu snad ujistit, že to nebude prázdné čekání jako v případě *Dungeon Mastera II,* kdy jsme se dočkali pouze realtimově stupidních bojů, naprosto neoriginálního příběhu a celé jsme to dohráli za víkend. Tento případ se rozhodně nebude opakovat. Naše čekání nebude marné. Možná... Snad... Asi... Doufám...

—Genagen

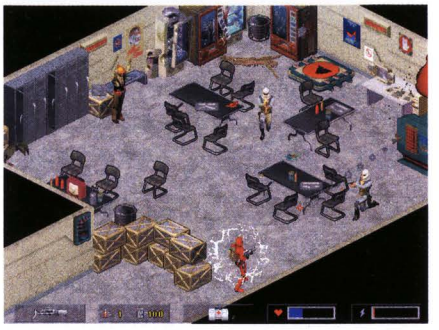
Tomáš Smolík

Crusader: No Remorse

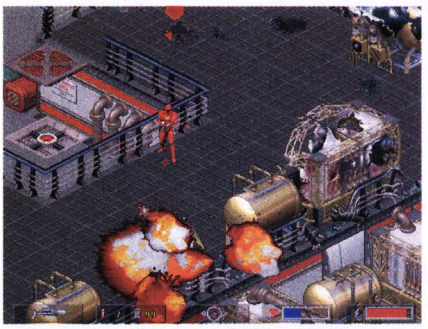
Mezi adventure prvky patří i rozhovory. Se spoustou NPC si můžete promluvit a dozvědět se informace nutné pro dokončení mise.



Názorná ukázka skvělé grafiky a práce sabotéra.

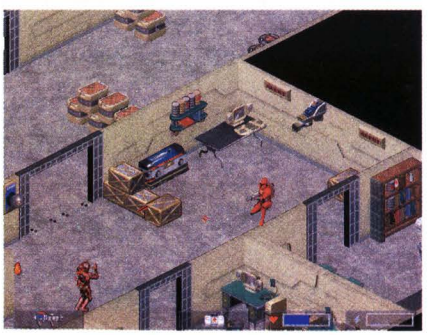


Ochranný štít vám pomůže vyřešit spoustu svízelných situací.



Důkaz toho, že poškodit či zničit lze opravdu vše.

Vaši nepřátelé mohou skončit různými způsoby, toto je jeden z nich.



platforma:	PC-CD
minimum:	PC 486, 8 MB RAM, ds CD
typ:	akční adventure
žánr:	sci-fi
producent:	Origin
distributor:	Electronic Arts
datum vydání:	říjen 1995

Hra *Crusader: No Remorse* se na podzimním ECTS '95 stala mým hitem a já vám teď řeknu proč. Protože se jedná o izometrickou střílečku s extra vysokými detaily, to jsem jen citoval slogan z letáku k této hře. Jelikož jsem měl štěstí si *Crusadera* zahrát, sdělím vám toho trochu víc. Nejprve to bude úvodní příběh.

Ke konci 22. století se vlácem Země stalo Světové Ekonomické Konsorcium, které diktátorsky rozhoduje o všem. Jakékoliv svobodné myšlenky nebo dokonce činy jsou hned likvidovány krutou elitní vojenskou jednotkou Umlčitelů, jejíž jste členem. Ale vaše role obránce Konsorcia vás začíná mučit, výkřiky nevinných obětí vám stále znějí v hlavě. Proto jste se rozhodl zastavit tuto hrůzovládu, proto jste nabídl své služby hnutí odporu. Ti vás přijali s pochopitelnou nedůvěrou, kterou musíte prolomit skutky. To bude znamenat poradit si s každou si-

tuací, do které se dostanete. To bude znamenat prokázat své zkušenosti novodobého křižáka.

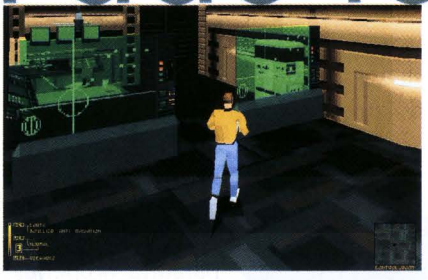
Story sice nepatří k těm nejoriginálnějším, ale příběh v průběhu hry je již lepší. Vaším úkolem bude plnit sabótérské mise proti Konsorciu, čímž si získáte respekt u svých nových přátel, mezi nimiž časem objevíte zrádce, kterého budete muset zničit, jinak plány rebelů zkrachují. Takže váš cíl je jasný: ničit, ničit a učit se. To vám bude umožněno více než dostatečně. *Crusader* je ale real-timová akční-strategie, takže mimo destrukce si budete muset najít čas i na plnění určitých úkolů, řešení problémů či rozhovorů s lidmi. Během mise občas obdržíte dodatečné rozkazy ze základny, které vám budou sděleny prostřednictvím videa, kterého je ve hře asi 1,5 hodiny, ale pouze jen na doplnění příběhu a udržení atmosféry. Ta je ale bezvadná i bez něho, protože do role agenta se vžijete ihned. Je vám dána svoboda pohybu i akce, takže můžete běhat, chodit, krčit se před střelami, přeskakovat pasti, dělat kotrmelce a spoustu dalších věcí. K dispozici budete mít širokou paletu zbraní, granátů, min či štítů, ale také scanerů, počítačů, elektronických karet a dalších pomůcek nezbytných pro přežití, ale hlavně splnění mise. Proto budete muset přehazovat páky, mačkat tlačítka, zapínat či vypínat různá zařízení, nikoliv však jen jedním předespaným způsobem, nýbrž řešení všelijakých problémů si můžete vymyslet sami. Skvělá je interakce s prostředím, nejen že můžete všechno poškodit či zničit, ale vy můžete i ovládnout nejrůznější vozidla, roboty či obranné mechanismy a obrátit je proti jejich původních majitelům. Prostřílíte se laboratořemi, vojenskými základnami, kancelářemi či dokonce vesmírnými stanicemi. A to vše je provedeno v detailní SVGA grafice, postavičky jsou kompletně renderované, skvěle se pohybují, všechno parádně vybuchuje či hoří. Tyto akce jsou doprovázeny mluveným slovem, 16bitovým digitalizovaným zvukem. Tuhle nádheru si lze zahrát „už" na 486/50 a výše, s 8 MB RAM a ds CD-ROM. No nezkuste to. —Lewis

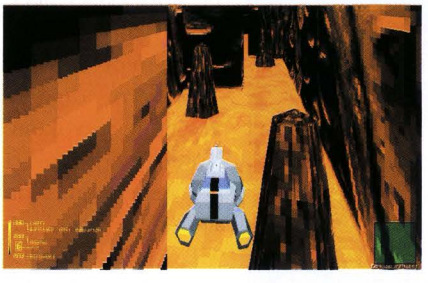
Fade to Black

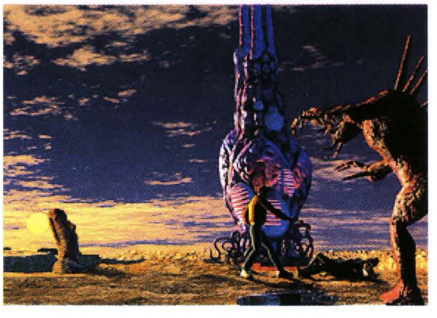
Tomáš Jungwirth a Tomáš Smolík

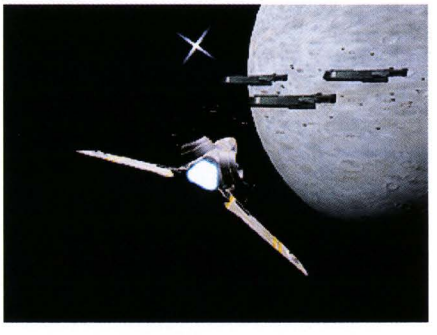
Vzpomeňte na hru *Flashback, Another World,* na hodiny, dny i noci strávené u neřešitelných zápletek. Nyní zapněte hologramovou projekci a přidejte jeden rozměr. Zjemněte grafiku na SVGA a zvuk s wavetable syntézou. Digitalizovaná řeč, průlety kamerou kolem postavičky. Dokonale plynulé animace postaviček a předmětů. Jste stále on-line? Pak věžte, že dny vaší svobody končí - stanete se zachráncem galaxie ve hře *Fade to Black* od Delphine software. Příběh není příliš originální, jak je v poslední době špatným zvykem. Máme rok 2190, Sluneční soustava je ovládána rasou Morphů. Náš starý známý Conrad B. Hart cestuje vesmírem, jeho loď je zajata právě zlými Morphy, bytostmi pojmenovanými pro svou schopnost transformace, třeba do louže. S pomocí rebelů se vám podaří uprchnout. Conrad se pak k rebelům samozřejmě přidá a jde bojovat proti zlu. Námět nic moc, ale mnohem důležitější je provedení. Měli jsme možnost hrát demo a za tu chvíli nás hra zcela okouzlila. Nejen grafikou a zvukem, které byly u Delfínů vždy skvělé, ale především hratelností. Postavička běhá, skáče, krokuje, pochoduje ve dřepu - jednoduše *Flasback* 3D. Svého hrdinu pozorujete kdesi shora z dálky a lze se přepnout do režimu zezadu z blízka. Nově je podporována myš a dokonce ve dvou režimech. Na své cestě šesti obrovskými úrovněmi se spoustou podmisí a podpodmisí potkáte typické slizonuny z *Flashbacku,* navíc inteligentní, uskakující a slizké a dále různé roboty a ochranné systé-

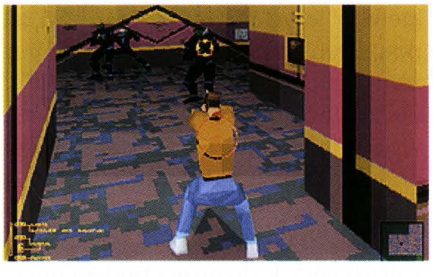
platforma: PC-CD
doporučeno: Pentium 133, 8 MB RAM, qs CD
typ: akční
žánr: sci-fi
vydavatel: Delphine Software Interactive
distributor: Electronic Arts
datum vydání: 1995

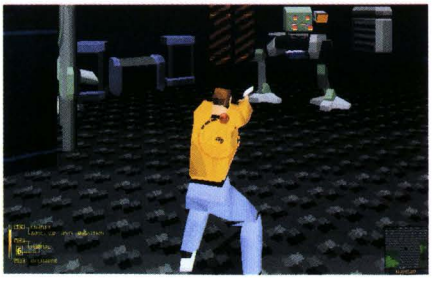












my. Na rozdíl od *Flashbacku* měníte zbraně, náboje atp. Navíc přibylo nabíjení, sice stále máte nekonečně nábojů, ale po vystřelení devíti kulek musíte nabít. Nebude chybět i lehká interakce s NPC. Dále narazíte na spoustu skříní, které se dají samozřejmě otevřít a které schovávají různě užitečné předměty. Ty se uloží do vašeho inventoráře, který je také pěkně 3D. Změnu doznaly i životy našeho hrdiny - žádné nejsou. Conrad má určitou energii, která se snižuje po zásazích nepřátel. Pokud se ovšem nevyhnete pastem, jako je třeba klasické elektrické pole, ztratíte energii všechnu. A ještě k tomu si autoři pohráli i s hlavním menu a to velice originálně.

Pro schlazení vašeho nadšení uvedu trochu hardwarových podmínek. V doporučené konfiguraci je totiž zmínka 8 MB RAM, quad speed CD ROM a hlavně Pentium na 133 MHz. Že by další hra podporující jeho prodej? Nemohu říci. Ale minimální konfigurace vám asi dá zabrat: PC 486 DX/66, 8 MB RAM a double speed CD ROM. Docela nepříjemné nároky, že? Každopádně na PC 486 DX4/100 je hra v rozlišení 320x240 velice svižná. U SVGA (640x480) už se to říci nedá. Zvuků je celkem asi 160 a hudebních skladeb 48. Takže rychle běžte nakoupit potřebný hardware nebo přijdete o možnost zahrát si *Fade to Black,* pokračování *Flashbacku* od Delphine Software Interactive.

—Lewis & TJoker

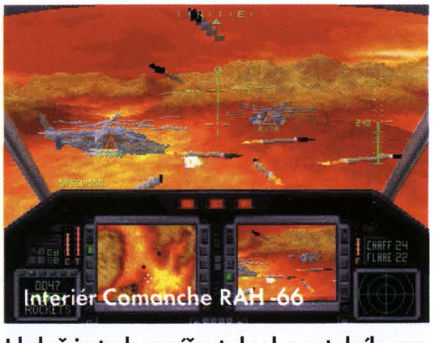
LANGMaster® LEARNING FOR LANGUAGE
LANGMaster® Collins COBUILD
LANGMaster® Heinemann Readers
• Všechny texty namluveny rodilými mluvčími
• Řada cvičení různých typů
• Stovky ilustrativních obrázků
• Spolupráce se slovníkem LANGMaster Collins COBUILD
• Metoda RE-WISE pro rozšiřování slovní zásoby
• Všechna hesla namluvena rodilými mluvčími
• Více než 50 hodin zvuku v 76 000 zvukových větách
• 40 000 výkladů a přes 30 000 příkladů
• Vyhledávání podle hesla, gramatického tvaru nebo fráze
• Metoda RE-WISE pro rozšiřování slovní zásoby
• Spolupráce s dalšími tituly edice LANGMaster
CD-ROM CENTRUM
CD-ROM centrum (MS)
Branická 112, 147 00 Praha 4
tel.: 02 / 46 34 55-7, fax: 02 / 46 08 18
PC SALON, 6. - 13. 12. 1995, Palác u Hybernů

platforma: PC-CD
typ: simulátor
žánr: vrtulník
producent: NOVA LOGIC
datum vydání: 1995

Boeing Sikorski RAH-66 Comanche

Werewolf vs. Comanche 2.0

Petr Chlumský



Interiér Comanche RAH-66

I když je to k nevíře, tak oba vrtulníky se neliší pouze svými palubními deskami, ale mají i odlišné letové vlastnosti a autentické zbraňové systémy.

Interiér Werewolfa K-50

Starý dobrý *Comanche Maximum Overkill* svého času šokoval všechny hráče svým převratným grafickým zpracováním. Tenkrát snad každý majitel počítače rychle dokoupil paměť svého počítače na 4 MB, aby mohl tento neskutečný simulátor hrát doma.

Přes všechnu euforii měl *Comanch* i několik nedostatků. Tím méně vážným byla velice primitivní struktura všech misí, ale to tehdy kupodivu nikomu nevadilo. Závažnějším nedostatkem byla absence jakékoliv možnosti kolektivní hry. Ale to tehdy také nikomu nevadilo (u nás na FELu jsme tehdá měli pod Novellem počítače 386 SX a 2 MB RAM).

Poněkud fádní mise firma Novalogic vylepšila ve verzi *Comanche* pro CD. Možnost kolektivního vyžití u *Comanche* se nám dostává pod joysticky teprve nyní v nejnovějším pokračování nazvaném *Werewolf vs. Comanche 2.0.*

Nejdříve vezmu ohled na těch několik hráčů, kteří jsou mimo mísu, protože neznají původního *Comanche.* Tento simulátor se do historie zapsal především díky krásně zpracované krajině. Do té doby se povětšinou krajina pod letounem zpracovávala jako rovná placka,

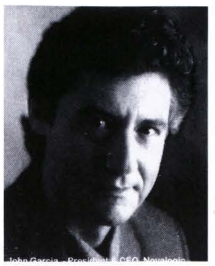
Kamov KA-50 Werewolf

ze které trčelo několik jehlanovitých kopců. Naproti tomu v *Comanchovi* je krajina fraktálově generovaná, což laikovi příliš mnoho neřekne, ale jemu musí stačit, že vypadá báječně. Plynulé přechody horských pásem do úrodných nížin či strmé svahy na březích všelikých řek a potoků jsou dokresleny téměř dokonale vyhlížejícími tanky či budovami. Potom co jsem řekl to vypadá jako idylka. Pravda sice není zas tak daleko, ale celkový dojem trochu kazila poněkud větší zrnitost obrazu, než by se zdálo příjemné.

Než se budu věnovat síťové variantě hry, zmíním se o tom, co přinesla firma Novalogic samotnému hráči. První změnu oproti původnímu *Comachovi* zjistíme již po letmém pohledu na krabici - do výzbroje totiž přibyl i výborný ruský vrtulník Kamov KA-50, jež je Comanchovi více než rovnoceným soupeřem. Ku chvále této hry musím říci, že oba vrtulníky mají naprosto odlišné letové vlastnosti, což je jistě potěšitelné.

Druhou změnu zeregistrujete až po chvilce hraní, protože kvalitativní zvýšení grafiky není na první pohled příliš patrné. Na ten druhý ale jistě každý zpozoruje, že krajina pod vámi je daleko jemnější než v původním *Commanchovi.* Dalších drobností si pravděpodobně asi nevšimnete (v manuálu vychvalovaná kouřová stopa od raket apod.), ale věřte, že grafika je opravdu na úrovni.

Všechny jistě potěší různorodost prostředí, v nichž se odehrávají jednotlivé mise.



JOHN GARCIA
vstoupil na pole herního byznysu v roce 1980, když naprogramoval pod firmou DataSoft nejlepší konverzi hry Zaxxon na Maca. Z těchto poměrně malých poměrů vybudoval v roce 1980 novou firmu jménem Novalogic. Pod Johnovým vedení pracuje dnes tým zhruba 22 programátorů, jež vyvinuli více než 40 programů pro PC či Macintosh. Do podvědomí hráčů se ale firma Novalogic dostala až v roce 1989, kdy vypustila do světa simulátor ponorky *WolfPack*. Na další pecku jsme si museli počkat až do roku 1992, kdy světlo světa spatřil *Comanche Maximum Overkill*. V jeho stínu pak trochu zanikly hry jako *UltraBots* či *Armored Fist*. V současné době Johnův tým nabízí *Werewolf vs. Comanche* 2.0 pro PC, *Comanche* pro MAC, *Comanche* pro SNES a *BlackFire* pro Segu Saturn. Ve většině svých her firma Novalogic těžila z realisticky provedené krajiny. Na algoritmus, který umožňuje tuto krajinu zobrazovat v reálném čase, obdržela patent pod názvem Voxel Space. Do budoucna chce John Garcia vést produkty své firmy k větší interaktivitě a směrem k virtuální realitě.
—Genagen

Po zvukové stránce ce toho příliš nezměnilo. Zvuky a hudba jsou na stejné úrovni jako u starého *Comanche,* tj. technicky kvalitní a je jich opravdu hodně.

Největší novotou je možnost kolektivní hry. Počet hráčů se může pohybovat od dvou do osmi, přičemž je zde připravena řada jak kooperativních misí, tak i nespočetně misí orientovaných na destrukci protihráčů.

Létat mohou hráči v letkách, takže v závěrečné misi nazvané Massacre si to mohou rozdat čtyři Comanchové proti čtyřem Werewolfům. Bohužel je tady jedno ale. Pokud hrají najednou maximálně čtyři hráči je všechno v pořádku. Ale když si to chcete vyjasnit v osmi, tak si musíte pořídit dvě instalace této hry.

Protože jsem zatím nenašel dostatečné množství času a protihráčů pro důkladné otestování hry více hráču najednou, napsal jsem tento článek do rubriky První dojmy. V některém dalším čísle se jistě setkáte s důkladnou recenzí, ve které se budu věnovat především hře po síti.

—Genagen

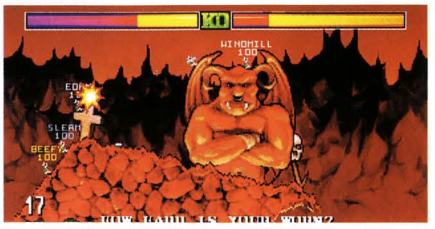
Worms

Jan Mrkvička

v přípravě: PC-CD, PSX, PC, Amiga, CD32, MAC-CD
počet hráčů: 1 - 4
producent: Team17
vydavatel: Ocean
datum vydání: listopad 1995

Pěkný zásah, ale důležité je také myslet na zadní kolečka. Rozhodně bych si nestoupal tak blízko k útesu, zvlášť pokud jsou nepřátelé ještě naživu.

Když je nahoře příliš rušno, stačí jednoduše vzít sbíječku a schovat se pod zem. Ale ani tady nemusíte pasivně čekat. Stačí jeden dobře umístěný dynamit a ti nad vámi se budou divit.



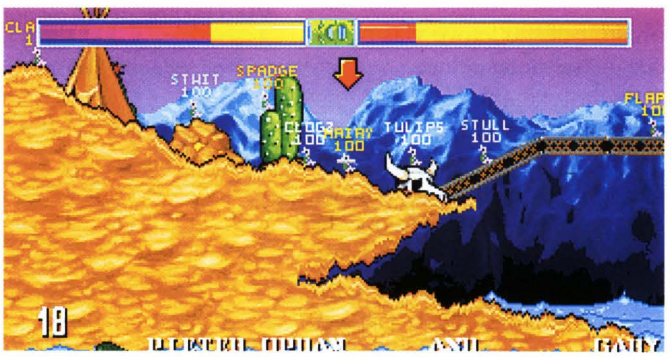
Není dobré si vzít na mušku červa, jehož týmový kolega stojí za vámi a čistí si bazuku.

Tak takhle vypadají následky leteckého útoku. Ono to nevypadá tak děsivě, ale uvažte, že pod mostem na červíky čekají jen vše stravující plameny.

Víte, jaký je rozdíl mezi tankem a červem? No přece tank střílí z děla, zatímco červ střílí z bazuky. Že jsem se zbláznil? Možná, ale teď se jen snažím postihnout rozdíl mezi legendárními sharewarovými *Skorči (Scorch)* a novou hrou od Team 17 - *Worms*. Nepochybně se Team 17 nechali hrou *Scorch* inspirovat, což však vůbec není na škodu. Naopak. Myslím, že *Worms* se brzy stanou hrou, která zahltí všechny počítačové sítě a počítače jak u vás doma, tak na školách a univerzitách.

Pro lepší přehled nad celkovou situací na bojišti je zde možnost pohled oddálit.

Hrací plochu tvoří dvourozměrná krajinka zabírající několik obrazovek (plynulý scrolling je samozřejmostí). Už dvě krajiny, které jsou k vidění v demu, jsou velmi nápadité (obrázky uvedené zde nejsou z dema). Kromě tradičních kopců tu jsou také jeskyně, mosty, miny a plno dalších blbůstek. A v této mírumilovné (až na ty miny) krajince se ocitne osm až šestnáct roztomilých červíků (každý hráč má čtyři), kteří disponují bazukami, brokovnicemi, naváděnými střelami, granáty, firebally, dynamity, třaskavými beránky, minami, atd. Nemyslete si ale, že takový obrněný Rambo-červík se postaví na místo a střílí. Kromě možnosti normálního červího pohybu (tzv. šourání) mohou červi skákat, stavět si žebříčky a plošinky, kopat chodbičky (podkopaná země se narozdíl od *Skorčů* nepropadává), mohou se teleportovat



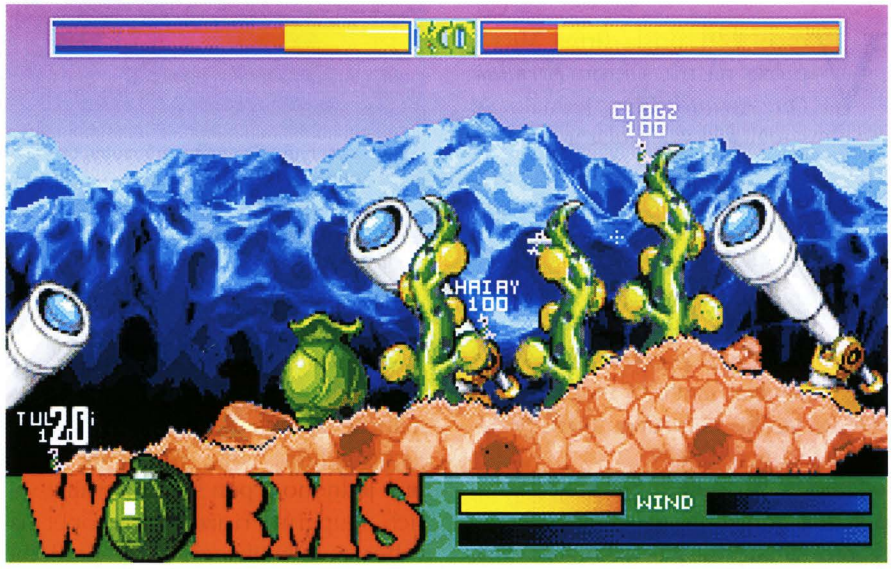
Inspirace Amerikou různých zeměpisných šířek. Veškeré stavby jsou přirozeně jen dekorace, které se chovají jako normální země.

a to ještě Team 17 slibuje různé kousky s lanem včetně bungee jumpingu. Nejrychlejší způsob, jak zabít nepřátelského červa, je dostat ho na spodní okraj hrací plochy, k čemuž může posloužit dobře mířený fireball nebo jen lehké štouchnutí (stojí-li červ na okraji útesu). Dole je totiž nějaký ničivý živel (oheň, voda) a to pak udělá jenom ssss nebo žbluňk a je po všem. Všichni červi mají předem nastavitelný počet životů, které po setkáních s minami, granáty a jinými třaskavinami ubývají. Střelbu tradičně ztěžují proměnlivý vítr a možnost změny gravitace.

Hráči se střídají po kolech, čímž je zvýhodněný hráč, který má červů méně, protože ti jeho hrají častěji. Doba kola je omezená na jednu minutu (v plné verzi nastavitelná), přičemž po většině činností (výstřel z bazuky, pád z velké výšky, šlápnutí na minu) kolo končí. Z brokovnice ale můžete vystřelit dvakrát (mezi výstřely se přirozeně lze šourat (pohybovat)) a stejně tak po položení miny či dynamitu dostanete čas na odebrání se do bezpečné vzdálenosti.

Grafika, animace a hudba jsou stejně dobré jako nápad. Nechápu, jak dokázali udělat tak realistické animace červů, kteří tvoří jen pár pixelů. Když zadáte svému červímu bojovníkovi, aby zaútočil kamikadze, tak si nejprve na hlavu uváže šátek, když spadne z velké výšky, zaboří se do země hlavou, kterou s hlasitým plomb zase vyndá, občas vám zamává, atd. Rovněž zvukové efekty včetně průpovídek červíků jsou velmi povedené. Jenom občas zůstane nějaký zvuk v počítači „viset" (to znamená, že zní pořád dokola). Tuto chybičku ale jistě firma odstraní a pak už bude hra dokonalá.

V plné verzi nás čeká dalších 4,3 biliónů krajin (možná to ale ti kulišáci z Team 17 psali americky a to by jich bylo „jen" 4,3 miliard). Nastavit půjde pravděpodobně úplně všechno od omezení zbraní až po jména jednotlivých červů (Potěší, když místo Clogze hrajete za červa Františka. Je to takové osobnější). Hra bude podporovat souboj až čtyř hráčů, s možností hry přes modem či po síti. Přirozeně místo nějakých hráčů může hrát počítač, jehož úroveň bude rovněž nastavitelná. *Worms* zkrátka mají vše, co by měla mít hra vhodná ke strávení dlouhých zimních večerů, nebo chcete-li dlouhých nudných hodin ve škole. Hra není náročná na hardware ani na čas, je dobře hratelná, neohraje se a postará se o zábavu až čtyřem lidem. A proto vymažte *Skorče!* Už je nebudete potřebovat. —Leif Mongolson



Souboj červů na mořském dně kam spadly tři dalekohledy. Ne? Tak souboj červů na pozorovací stanici na Marsu. Také ne? ...Je čas pro kvíz Excaliburu: Kde se odehrává souboj červů na obrázku a jaké je pravé jméno manželky červa Hairyho?

Předvíkendový bonbónek

BONTONU pro počítačové maniaky

Vážení čtenáři a příznivci počítačových her. **Každý pátek** budete moci vždy **od 6:45 ráno** soutěžit ve znalosti počítačových her na rádiu **BONTON.** Soutěž pro Vás připravily **BONTON, EXCALIBUR** a **GAMES WORLD** proto, aby Vám zpříjemnily ranní vstávaní. Jeden z Vás tak **každý týden** vyhraje zajímavou **hru,** či **předplatné** časopisu **EXCALIBUR.**

BONTON HIT RADIO 99.7 FM

Vaše redakce

Excalibur

GAMES WORLD

Formula One Grand Prix 2

Tomáš Smolík

Aby se neřeklo, že tady provozujeme neplacenou reklamu, tak slavnostně vám oznamujeme, že firmy, které vidíte na obrázku, potažmo na formuli, jsou skutečnými sponzory hry. To je co?

platforma: PC-CD
minimum: PC 486, 8 MB RAM, CD
typ: simulátor
žánr: F1
tvůrce: Goeff Grammond
vydavatel: Microprose
v prodeji: listopad 1995

Skutečně přenádherné auto, co říkáte? Je vidět, že si Microprose dali záležet na grafickém zpracování. Jenom si tak ve skrytu duše říkáme, zda-li pak bude fungovat SVGA rozlišení k plné spokojenosti na strojích pod P75. Co myslíte? Ještě štěstí, že jsou dva grafické režimy, tj. VGA je vám k dispozici.

V roce 1991 přišla firma Microprose na trh s hrou *Formula One Grand Prix*. Jednalo se o velmi realistický simulátor formulí F1 a od té doby prakticky nebyl překonán. Proto se není čemu divit, že někteří lidé (jako třeba já nebo Něňa) ho hrají dodnes. Čas této hry již brzy vyprší, protože na listopad je oznámeno vydání jejího pokračování s praktickým názvem *Formula 1 Grand Prix 2*. Jelikož jsem na ECTS měl možnost si tento skvělý simulátor zahrát, podělím se s vámi o zážitky.

Protože již první díl byl velice komplexním simulátorem, některé věci byly pro díl druhý jen zaktualizovány. Takže opět můžete očekávat reálná jména všech stájí a všech pilotů F1, tentokrát za rok 1994. Připraveno je všech 16 okruhů sezóny 1994. Vaši soupeři budou mít kvality svých jmen, takže nejlepšími protivníky budou Damon Hill a Michael Schumacher. Závod si ale můžete ulehčit pěti pomůckami (automatické řazení, automatické zpomalování před zatáčkou, nezničitelnost vozu apod.) či zvolením jednoho z pěti stupňů kvality vašich soupeřů. Při jízdě máte opět na výběr z několika způsobů pohledu (z kokpitu, zezadu, z vrtulníku atd.). Druhy závodů jsem zase tři: Quick Race, jeden z okruhů Grand Prix, nebo celá sezóna. Když přidám možnost hry po modemu či po síti, mám za sebou základní charakterisitku této hry, která se ovšem neliší od předchozího dílu. Důvod je jednoduchý, *Formula One Grand Prix* byl velice propracovaný simulátor, takže stačilo kostru nechat, jen ji zaktualizovat a přidat pár vylepšení, ke kterým nyní přejdu.

Díky licenci od FIA (Fédération Internationale de l'Automobile - Mezinárodní Automobilová Federace) jsou v *F1GP2* nejen skutečná jména jezdců a stájí, ale také všechna pravidla pro Formule 1. Vylepšen byl systém opakovaných záznamů, protože nyní si můžete zopakovat (a uložit na disk) celé jedno kolo, které si lze pak prohlédnout ze všech možných kamer. Při hře přes modem či kabel budeme nyní každý hráč jiný kokpit. Připravuje se i turnaj přes Internet. K maximální reálnosti bude dovedena jízda. Škobrtnutí o krajnici ve vyšší rychlosti vás může vychýlit mimo, kde vás zachrání bariéry z písku. Potká vás změna počasí, takže během závodu najednou začne pršet a vy budete nuceni zajet do boxu vyměnit si pneumatiky, jinak brzo uděláte hodiny, což v lepším případě bude znamenat jen časovou ztrátu. Zvuková stránka byla vylepšena pro nové karty, včetně 3D zvukových efektů pro Gravise. Nejlepší změnu jsem si nechal nakonec. Celá hra totiž bude provedena v TOTÁLNÍ SVGA GRAFICE. Plně texturované trojrozměrné formule, krajnice, budovy, tribuny a reklamy v okolí tratě, to je něco neuvěřitelného. Přesto bude těžké uvěřit, že obrázky na této stránce nejsou z intra nýbrž ze hry, ale je to tak. Při minimální konfiguraci vám formule sice budou chodit, ale nikoliv jezdit. Nechci být špatným prorokem, ale Pentium to jistí. Každopádně jestli všechno půjde dobře, tak v listopadě budete mít možnost si zahrát nejlepší simulátor Formulí 1, který kdy byl stvořen. —Lewis

United Colors of BENETTON. Schumacher to dneska pálí. Zašlajfoval to na cílovku a už to vede. Super. Jak můžete vidět, auta jsou vykreslena do nejmenších detailíčků, takže úplně vklidu poznáte, o koho se jedná. Tohle je například zmíněný Benetton. Akorát, že nevidíme pod helmu, takže nevíme, zda-li jede Michael Schumacher, nebo Josef Vaněček.

NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE ZE SVĚTA HER VÁM PŘINÁŠÍ MĚSÍČNÍK

LEVEL

PRVNÍ ČESKÝ HERNÍ ČASOPIS S CD PŘÍLOHOU

30 Kč
LEVEL

99 Kč
LEVEL + CD

Neuvěřitelné
výhody
a fantastické slevy
pro každého předplatitele
při nákupu her

Roční předplatné LEVEL 360,- Kč

Cena za jedno číslo je 30,- Kč

Roční předplatné LEVEL + CD ROM 1080,-Kč

Cena za jedno číslo je pro předplatitele 90,-Kč

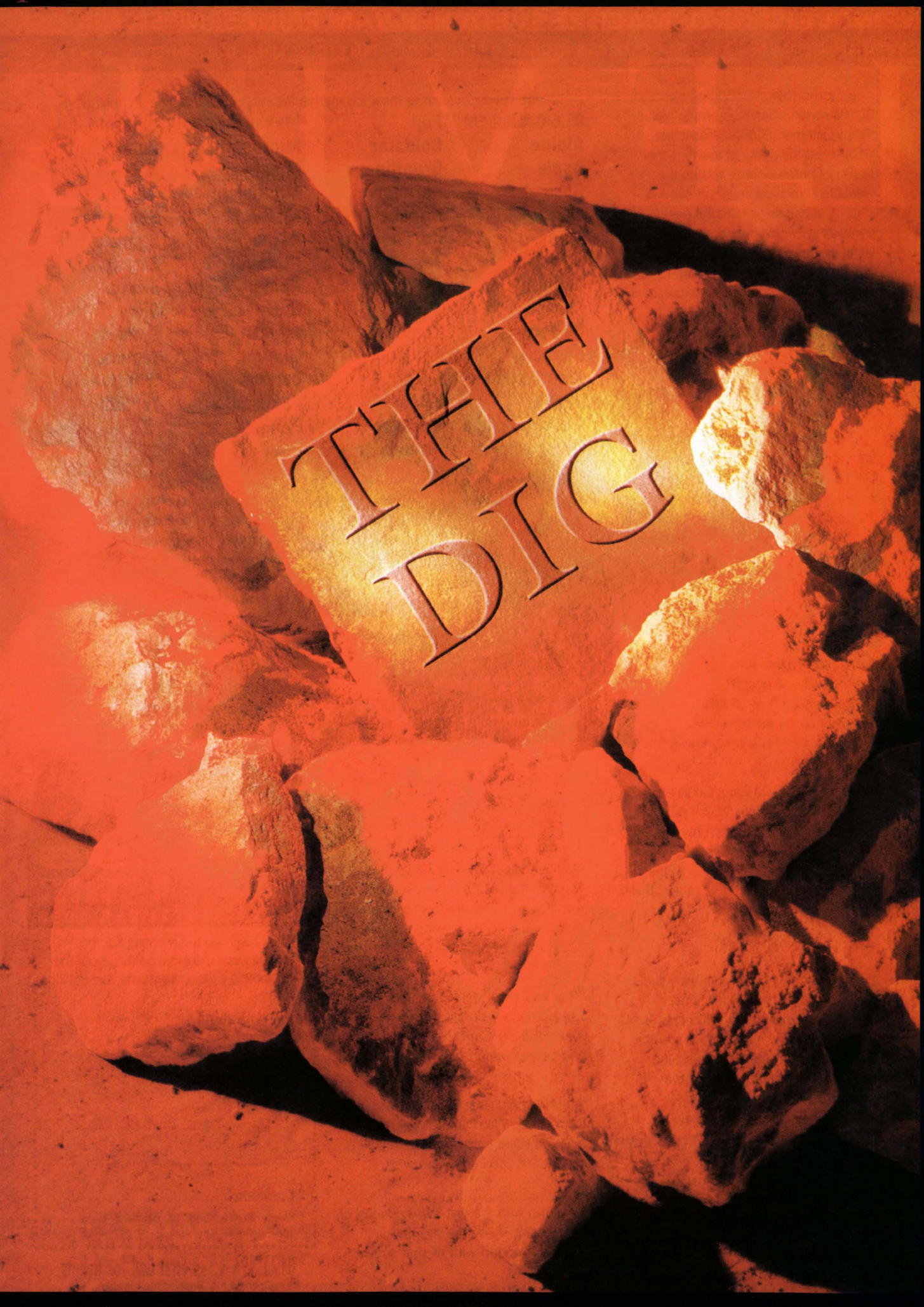
Na adresu Level, P.O. BOX 28, 160 17 Praha 6,
zašlete složenkou typu "C" odpovídající částku.
Na zadní stranu rozepište, která čísla si předplácíte.

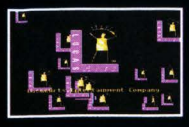
Level si můžete koupit na novinových stáncích,
ve vybraných prodejnách počítačů a hlavně
v síti firem JRC a ESCOM.

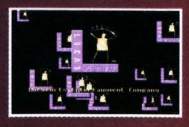
JRC

ESCOM

JRC Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258, Po-Pá 10-18
PC SHOP Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.: 02/24228640, Po-Pá 9-18 a So 9-15
GAME CENTRUM Štrossova 124, 530 03 Pardubice, tel./fax 040/21143, Po-Pá 9-18, So 8-11
POČÍTAČE Nádražní 1089, 738 01 Frýdek-Místek, tel./fax: 0658/23217, 20133 L.11, Po-Pá 9-17


THE
DIG

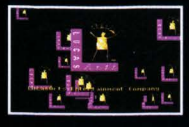


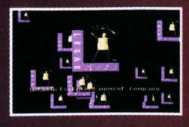


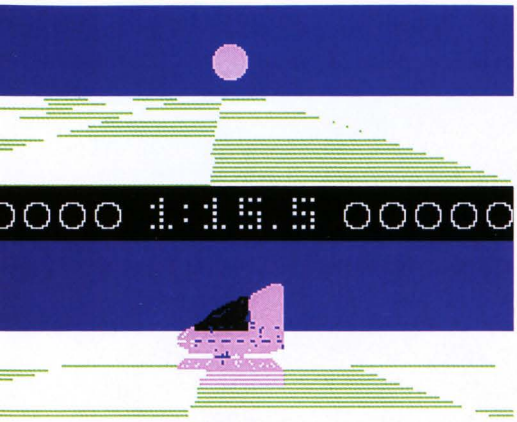
Karel Taufman

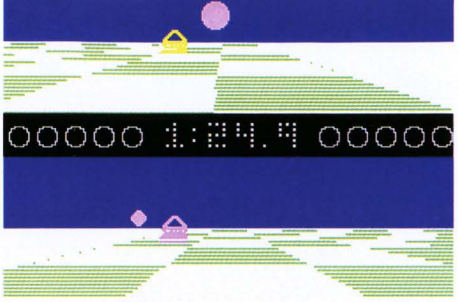
Od LucasfilmGames k LucasArts

KDYBY SE MNE NĚKDO ZEPTAL, JAKÁ JE má oblíbená softwarová firma, nevěděl bych co odpovědět. Bránil bych se chabým tvrzením, že se mi líbí konkrétní tituly, ne jedna určitá firma, která je vydává. Pokud by mne ale mučili a vydírali a týrali, nakonec bych asi musel přiznat, že k *LucasArts* chovám jisté *SKRÝVANÉ SYMPATIE.*









Ballblazer

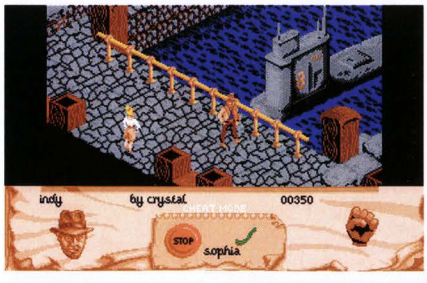
Hry LucasArts znáte nepochybně všichni. My si je teď hezky shrneme a povíme si o každé něco zajímavého.

V době velké slávy osmibitových počítačů spolupracovali Lucasfilm Games s Electronic Arts, která jim zajišťovala distribuci her. Z té doby jsou známy tituly námořních simulátorů *PHM Pegasus, Strike Fleet,* nebo 3D střílečka *Ballblazer,* ze které tu někde okolo vidíte obrázky.

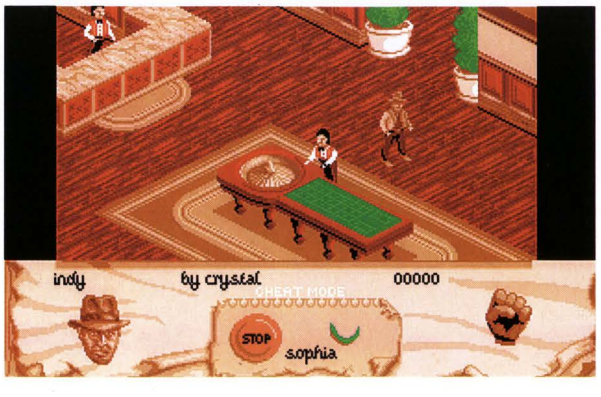
Na osmibitech se ale Lucasfilm Games příliš neohřály a už přešli do éry šestnáctibitů. Šestnáctibitové hry LucasArts lze rozdělit do několika skupin. My se nejdříve podíváme na adventury.

Maniac Mansion *(Dům maniaka)*

je klasika. Je to klasika se vším všady a všichni k ní prostě musíme cítit úctu. Možná to nebyla úplně první adventure, kterým se dnes říká „adventure monkeyovského typu", ale její úspěch patrně navždy determinoval velkou část produkce Lucas Arts a přiměl mnohé napodobitele k pokusům o překonání. A ačkoliv v dnešní době působí snad její grafika a interface zastarale, humor, který nabízí, nezestárne. *Maniac Mansion* získal mnoho ocenění, mezi nimi i titul hry roku. To všechno ale pochopitelně víte. *Maniac* jste dohráli před několika lety a tak obrátím vaši pozornost na něco, o čem nevíte. Je to fakt, že příběh šíleného doktora, který unese krasavici Sandy, dal základ stejnojmennému televiznímu seriálu. Nedivte se. Představte si, že ve své době to byla zcela ojedinělá hra a lidé z ní byli úplně mrtví. Do zmíněného projektu šli společně *Lucasfilm Ltd. Television,* TV kanál *The Family Channel* a společnost *Atlantis Films.* Ale vezměme to od začátku. Všechno začali dva animátoři Lucasfilmu - Cliff Ruby a Elana Lesser. Tihle dva si krátili volný čas hraním MM1 a dospěli k názoru, že je v ní určitý potenciál na větší projekt. Vytvořili koncept televizního seriálu a ukázali ho George Lucasovi. Tomu se nápad líbil (nezapomínejte, že George má za sebou i Kačera Howarda) a kontaktoval The Family Channel. Všichni, kteří se k projektu dostali, byli nadšeni. Jako poslední se do skupiny připojila kanadská produkční společnost Atlantis Films, která připravila produkci v Torontských studiích Cinevillage.



Nás bude asi nejvíce zajímat, jak je seriál podobný hře. Produkční Barry Jossen říká: „Tak asi nejdůležitějším momentem je, že hra byla původní inspirace pro seriál. Bez ní by tato show nevznikla, takže si jí musíme vážit. Nicméně hra má mnoho elementů, které vypadají dobře na monitoru počítače, ale hůře v televizním pořadu. Tak popravdě, oba projekty mají rodinu, která se jmenuje Edisonovi. Je tam hlava rodiny - velký vynálezce a vědec. No a to bude tak asi všechno. Nicméně i ty další věci jsou alespoň inspirovány hrou." Aha!



Indiana Jones and the Last Crusade - Action

Herci, kteří se podíleli na seriálu, jsou zcela neznámí a pokud je mi známo ve známost ani nevstoupili (nic ve zlém). Mary Charlotte Wilcox hraje Idellu. Idella je přitom postava, která vznikla na stanici SCTV a byla uměle transformována do pořadu pro svou popularitu. Ehm. George Buzza hraje obtloustlého obra s inteligencí předškolního věku. Deborah Theaker je Fredova žena Casey. No a Fred je vlastně hlavní postavou celé show. Téměř šíleného vynálezce hraje Joe Flaherty. Ten neměl ponejprv ani zdání o tom, že bude ztvárňovat postavu z počítačové hry. „Někdo se zmínil, že *MM* je *počítačová* hra a já vykřikl, 'Cože, to snad ne!?' Ale myslím, že televizní pořad se od hry nakonec velmi liší, " říká Joe.

A jak si seriál vedl? Nic extra. Pokud je mi známo, natočilo se dvacet dva dílů a konec. Za tuto informaci ale nedám ruku do ohně. Možná se skončilo ještě před plánovanou dvaadvacátou episodou. Byla to prostě katastrofa. Jak je vidět, Lucas nakonec není nový Disney, jak někteří rádi tvrdí. Zatímco Walt získával za své televizní pořady různá ocenění, další projekt Lucasfilmu - *Kroniky mladého Indiana Jonese,* kterého vysílala ABC, byl stanicí odřeknut po tom, co se odvysílalo prvních dvacet osm ze třiceti dvou episod.

Zak McKracken and the Alien Mindbenders *(Zak McKracken a vesmírní mozkoničitelé).*

Překonat sebe sama bývá daleko těžší než stát se úspěšnějším svého konkurenta. Lucasfilm Games se o to pokusili v *Zakovi* a zašli možná až příliš daleko. „I zkušený hráč bude potřebovat nejméně padesát hodin na dohrání této hry," holedbal se svého času Steve Arnold, *generální manager* Lucasfim Games a i dnes s ním nelze příliš polemizovat. Zak je obrovská hra. Je plná vtipu stejně jako její předchůdkyně, ale je daleko komplikovanější.

Zak je reportér bulvárního plátku *National Inquisitor,* do kterého vymýšlí senzační historky o vegetariánských vampírech a šílených toasterech. Do tohoto světa pak už úplně snadno zapadá nové nebezpečí, které pozemšťanům hrozí z vesmíru. Celosvětová epidemie má snížit IQ všech lidí na nulu. Dobytí Země pak bude pro vetřelčí rasu hračkou. Zak se vydává po stopách hrozného komplotu a přibírá si ještě tři přátele. Postupně odhalují vesmířany jako pracovníky telefonní společnosti a přichází na spoustu závažných faktů.

Ačkoliv dnes působí *Zakova* grafika dost staromódně, ve své době se jednalo o absolutní špičku. Celý interface byl tak interaktivní, jako nikdy předtím. Pro člověka, který tu dobu nepa-

matuje, se to špatně vysvětluje, ale já si vzpomínám, jak jsem zašitý v koutku jednoho počítačového střediska obdivoval kvality Amigy (tehdy absolutně nejlepší osobní počítač) právě na *Zakovi*. Moje zkoumání ale netrvalo dlouho. Když mi hra dovolila otevřít zásuvku, tak jsem se lekl, že jsem utekl domů, zahrabal se pod peřinu a tři dny nevycházel ven. Takový šok už dnešní počítačoví hráči nezažijí. Otevřít zásuvku! Jó to byla věc. Ale i z dnešního pohledu je *Zakův* design obdivuhodný. Ovládáte celkem čtyři postavy, které nezávisle na sobě plní na různých místech různé úkoly. To je i na dnešní dobu slušný zmatek.

Indiana Jones and The Last Crusade - Adventure *(Indiana Jones a poslední kruciáta).* Hra, která začíná velmi podobně jako její filmový vzor, se naštěstí ve svém průběhu neukáže jako pouhý plagiát. Přesto děj advetury trochu trpí tím, že hráči znají celý příběh z kina. V *IJATLC* Lucasfilm Games vylepšili svůj herní engine a výsledkem bylo kvalitní ovládání, které se hravě usídlilo v adventure hrách po celém světě a vesele (i když s malými úpravami) přetrvává dodnes.

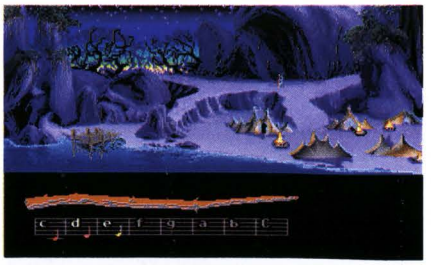
IJATLC byl také první Lucasovský projekt, který se stal celou merchandisingovou operací zahrnující i počítačové hry. Současně s adventure verzí filmu byla pro US Gold vytvořena i akční verze, což byla vlastně jen *plošinová prolézačka - skákačka - mlátička* bez nějakého příliš originálního nápadu.

Loom *(Tkalcovský stav).* Ačkoliv *Loom* není stejně rozsáhlý jako *Zak,* má něco, co ho činí neopakovatelným. Tato hra patří neustále k nejoblíbenějším starým adventurám (po Monkey Islandu 1 a 2). *Loom* má oproti svým vrstevníkům revolučně zjednodušený interface. Pouze na věc ukážete a pokud s ní můžete něco v danou chvíli udělat, stane se to. Ve hře nenajdete žádné funkce typu *Vezmi,* nebo *Mluv.* Podobný interface LucasArts s velkou slávou odhalila nedávno v *Sam & Max.* Když v Loomu seberete kouzelnou tkalcovskou hůl (je to hůl, která se používala pro spřádání, ne jen obyčejná hůl na opírání, či snad normální magická hůl) začnete se učit kouzla, která sestávají z jednotlivých not. Na kouzlo otevření může být třeba sestava not „e-c-e-d". V krásném manuálu máte popsána všechna možná kouzla a můžete si do něj zapisovat jejich formy. K původní hře se dokonce přidávala třicetiminutová audio kazeta, kterou si měl hráč poslechnout před započetím hry, aby byl patřičně naladěn. Dnes populární CD verze *Looma* je naprosto unikátní svým kvalitním audiem. Ačkoliv někteří herci mluví více postav, jejich hlasy jsou dokonalé. Origin by se měl pěkně ohlédnout zpátky a začít své *Speech packy* zkvalitňovat podle Loomova vzoru. Zatímco v *Ultimě 8* je mluvené slovo jen hezkým doplňkem hry (vyjma hlasu Guardiana, pochopitelně) v Loomu tvoří hlasy doslova atmosféru hry.

Jenom stručně k příběhu hry. Jste Bobbin Threadbare. Nejmladší a nedlouho po zahájení hry také poslední z cechu tkalců. Celý svět okolo vás je plný cechů. Jsou tu cechy sklářů, kovářů, pasáků dobytka apod. Bobbin se snaží dostat za zbytkem svého cechu do vyšší dimenze a cestou se střetává s mnoha postavami, drakem i pánem Chaosu. Na konci hry se Bobbinovi podaří zamezit Chaosu zavládnout ve světě cechů, ale nezničí ho. Hra končí zcela jasným náznakem, že pokračování bude. Bohužel zůstalo jen u toho náznaku.

The Secret of Monkey Island *(Tajemství Opičího ostrova).* A toto je konečně hra, která otřásla dějinami. Pokud byl *Maniac Mansion* první adventure, pak *Monkey Island*

Loom



Lucasfilm Games **byla založena v roce 1982, po finančním krachu firmy Atari a až do relativně nedávné doby nevykazovala výrazný zisk. Zatímco v roce 1990 pracovala ve firmě stovka lidí, dnes zaměstnávají *LucasArts Entertainment Co.* a *Lucas Digital Ltd.* dohromady téměř tisíc pracovníků a jsou největším daňovým poplatníkem v Marin County. George Lucas je jediným vlastníkem společnosti. Podívejme se na jednotlivé divize a pracovníky firmy.**

ZVUKOVÉ EFEKTY

Peter McConnell je skladatel a designér hudebního software. Studoval elektronickou hudbu na Harvardu a sestavil řadu psychedelických skupin. Umí hrát na kytaře, bendžu i klávesách a může i zpívat. Začal pracovat ve společnosti Lexikon, která se specializovala na elektronické zpracování zvuku na zakázku. V Massachusetts, kde společnost sídlila, tak získal své softwarové zkušenosti. Když přešel k LucasArts, stal se spoluautorem IMUSE (Interactive Music and Sound Effects) , což je patentovaný hudební systém LucasArts.

Jeho hudbu jsme mohli slyšet snad ve všech produktech firmy od *Monkey Island 2* po *Full Throttle*. „Zvuk je pro hry stejně důležitý, jako pro film. Pokud ho nemáte, vidíte hezké obrázky, ale chybí vám iluze reality, " říká Peter a pokračuje: „V posledních letech prošel zvuk a hudba u her malou technickou revolucí. Zvukové karty pro PC jsou čím dál tím levnější, podporují stereo a CD technologie nám dovoluje oprostit se od pout syntetizovaných zvuků karet a přehrávat digitálně nahranou hudbu přímo z CD, tak jako to dělá váš CD přehrávač."

I lucasovský miláček IMUSE se musel přizpůsobit novým podmínkám. Zatímco původně byl vyvinut pro MIDI, u *Full Throttle* poprvé pracuje s digitální hudbou. Lucasfilm se nezapře a tak se mixování zvukových efektů pro hry často velmi podobá práci na filmech. Zásadně se upřednostňuje používání nových zvuků, nahraných speciálně pro daný projekt, před používáním zvuků z „knihoven" (Do-

The Secret of Monkey Island

je první Velkou Adventure. Oba díly této hry se dodnes v zahraničí prodávají a nic nenaznačuje, že by se na tom mělo v dohledné době něco změnit. Interface hry je obdobný jako u *Indiana Jonese 3,* ale grafika a hudba doznaly podstatných rozdílů. Rozsáhlá hra je rozdělena do několika kapitol. V té první se hráč stává adeptem na piráta Guybrushem Threepwoodem, který je ochoten udělat vše k dosažení svého velkého snu. Když už konečně splní všechny zadané úkoly, zmizí všichni piráti a s ním i jeho naděje na dobrodružný život. No a nebo ne tak docela. Putování za krásnou unesenou guvernérkou zavede Guybrushe až na legendární Opičí ostrov. Guybrush se musí postavit divokým domorodcům a bandě dravých duchů vedených mrtvým pirátem LeChuckem.

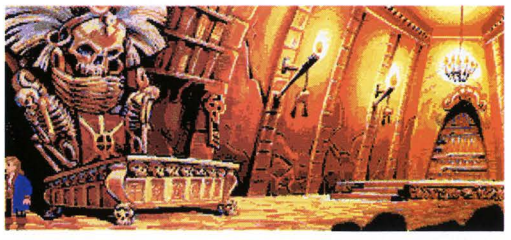
Tato hra byla údajně inspirována jízdou Pirates of Caribbean v jednom z Disneyových parků. Není divu, protože je od začátku do konce fantasticky vtipná a zábavná. Jen těžko bychom hledali adventure, která jí v hratelnosti překonala. A to se píše rok 1995.

Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge

(Opičí ostrov 2 - LeChuckova msta). Úspěch Opičího ostrova byl fantastický a pokračování na sebe nenechalo dlouho čekat. Guybrush tentokrát změnil krejčího a celou hrou se prochází v modrém pláštíku s velkými kapsami. *MI2* je mnohonásobně větší než jeho předchůdce a tuny zábavných situací a gagů se na vás jen valí ze všech stran. Může to ale být právě velikost hry, která zabrání hráči pořádně si ji vychutnat, když někdy ztratí nadhled a zabloudí v problémech na jednotlivých ostrovech. Výrazných změn doznala grafika a animace. Oboje se nedá s *MI1* vůbec srovnávat. Také vyprávění příběhu je fantastické, s obraty, jakým je začátek hry. Guybrush visí na laně a vypráví guvernérce, jak se tam dostal. Celá polovina hry je vlastně depikcí jeho vyprávění. Ačkoliv i tato hra je značně lineární, můžeme v ní už pozorovat prvky nepovinných úkolů - tzv. *sub-questů.*

Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Adventure

(Indiana Jones a osud Atlantidy). No a tady to už skutečně bouchlo. Byl-li *MI2* velkým, je *IJATFOA* mnohonásobně větší. Byla-li grafika a animace MI2 krásné, jsou kresby *IJATFOA* několikanásobně krásnější a animace častější a propracovanější. Tento projekt je prostě obrovský a propracovaný do všech detailů. Porovnáme-li ho s předchozí adventure o Indiana Jonesovi, vychází ta hezká hra z konkurence o berličkách. Prvně v historii LucasArts se nám také objevuje zcela nelineární příběh. Ve hře jsou celkem tři, vzájemně se prolínající cesty, které vás mohou dovést k cíli. Při tom je asi pět procent scének vidět jen v jedné z těchto cest.



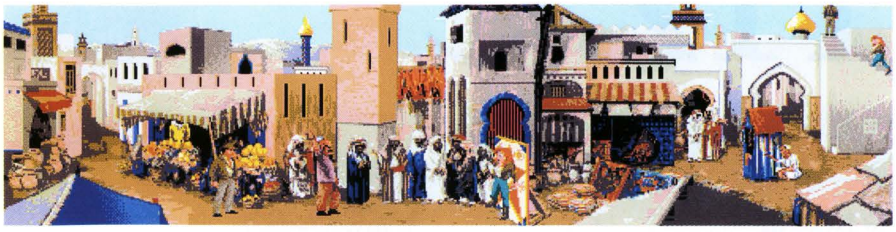
Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge

Podobně jako tomu bylo u *Indiana Jones and the Last Crusade, IJATFOA* byl kompletním merchgandisingovým projektem. Zároveň s touto nádhernou adventure vyšla i 3D hra **Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Action Game.** Společnost Dark Horse vydala vcelku dost hezký comics a v paperbacku vyšla knížka. Projekt se Lucasfilmu povedl a *IJATFOA* patří k nejlepším adventurám v historii počítačových her.

Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle

(Maniakův dům 2 - Den chapadýlka). S *IJATFOA* to LucasArts přehnali. Došlo jim, že tuto adventure už nepřekonají a jako zajímavou možnost udržení vysoké kvality svých adventure her se rozhodli začít někde úplně jinde. Designér hry Dave Grossman říká: „Hodně jsme uvažovali nad těmi ochočenými chapadýlky z *MM1.* V prvním díle jsme se k nim chovali jako k tapetě, prostě tam byli a konec. V téhle hře z vás uděláme hvězdy, rozhodli jsme se. " A zabralo to. LucasArts zvolili zcela nový styl grafiky, zachovali interface a vybudování zajímavého příběhu.

V tomto díle už není Dr. Fred tak sveřepý. Když se jeho ochočené chapadýlko napije toxické tekutiny a nebezpečně zinteligentní, umožní třem kamarádům (počítačový fanatik Bernard, heavy metalový fanoušek Hoagie a trochu šibnutá studentka medicíny Laverne) cestovat časem jeho přístrojem Chron-O-John. Chron-O-John ale není příliš spolehlivý a tak každého hrdinu vysadí v jiné časové době. Celá hra se pak odehrává v jednom a tom samém domě, který se ale mění s rokem ve kterém se hráč právě nachází. Dochází tak ke kuriózním situacím, kdy Hoagie musí zařídit ve své době poražení stromu na kterém v budoucnosti uvízla Laverne.



Sam & Max Hit the Road *(Sam & Max vyrážejí na cesty).*

Sam a Max jsou postavičky, které ve svých komiksech *Sam & Max Freelance Police* oživil kreslíř a spisovatel Steve Purcell. Bizardní humor z dobrodružství psa Sama Spade a jeho násilnického kámoše, králíka Maxe se mu podařilo přenést i do hry. Komiksy vycházely původně v Lucasáckém interním časopise *The Adventurer* (pouze dvě čísla ročně) a bavily pracovníky firmy tak dlouho, až to nevydrželi a věnovali jim celou hru. *SMHR* je dalším krokem LucasArts po Maniac Mansion 2. Styl grafiky i příběhu zůstal stejný, co se změnilo byl kupodivu téměř neprůstřelný interface, který se držel vlastně od začátků adventur. Grafika se roztáhla přes celou obrazovku a zmizely příkazy *Vezmi, . Mluv, Jdi, ...* Místo nich platí jen jeden příkaz - *Použij na* , přesně jako ve starčkém Loomu.

Sam & Max Hit the Road

Purcell do této doby pracoval jako animátor na volné noze a kreslíř pro LucasArts. Na tomto projektu dostal funkci *Creative Director.* S nelehkým úkolem mu pomáhal Sean Clark, který předtím řídil převod titulů jako *Indiana Jones and the Fate of Atlantis, The Secret of Monkey Island* a *Loom* z PC na Macy, Amigy a různé CD platformy. S nimi velmi úzce spolupracoval Michael Stemmle, který pracoval jako hlavní programátor na *Indiana Jones and the Fate of Atlantis.* V *SAMHTR* se pokusili udělat hru, která by apelovala jak na děti, tak na dospělé. Purcell o tom říká: „Děckám by se měla líbit komiksová grafika a animace a dospělí budou na větvi z verbálního a situačního humoru. "

SAMHTR je středně rozsáhlá hra s množstvím animací a fantastickým slovním humorem. Ačkoliv Sam a Max chodí neustále spolu, hráč ovládá jen jednu postavičku (z devadesáti čtyř a půl procenta je to Sam). Zápletka se točí kolem ztracené atrakce z pouťového muzea podivínů. Sam a Max se vydávají po stopách a přicházejí do absolutně šílených lokací, jako je největší klubko na světě (jezdí se na něj lanovkou) , nebo bungee jumping z Mount Rushmoor.

Full Throttle *(Na plný plyn).*

Full Throttle je další vývojový krok ve světě adventur LucasArts. Názory se ale různí na to, zda-li to nakonec není krok zpět. LucasArts použili podobný interface a stejný styl grafiky jako ve své poslední adventuře, ale rozhodli se, že tato bude ještě jednodušší. Jedná se patrně o celosvětový trend přizpůsobit hry masovému kupci. Na nás, počítačové hráče, se zapomíná a možná není daleko doba, kdy poslední z nás bude sedět v muzeu podivínů v *Sam & Max Hit the Road Again.*

Ve *FT* se prakticky nedá zemřít. Nelze se dostat do neřešitelné situace, což není zajištěno kvalitním designem

> pokračování na str. 116

Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Adventure

slova sklady zvuků, odkud si můžete objednat třeba výbuch sopky, nebo dívčí výkřik.). Pro zdokonalení zvuku motocyklu ve *Full Throttle* byla kupříkladu ke zvuku motorky přimíchána řada zvuků zvířat. *Full Throttle* má také poprvé v historii LucasArts živě nahranou hudbu od rockové skupiny *The Gone Jackals.*

PRODUCT SUPPORT DEPARTMENT

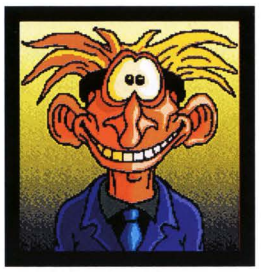
V tomto oddělení šéfuje Jason Deadrich. Zatímco vývojářům končí 98 % práce dnem, kdy hra vyjde, tato sekce LucasArts svou práci v ten den právě začíná. Ke spokojenosti fanoušků firmy a všech zapálených hráčů patří tato služba k nejlepším na počítačovém trhu a LucasArts to nenechává náhodě. Nedávno například rozšířili „úřední hodiny" na online službě a přibrali nové pracovníky. Protože jsou neustále ve styku s uživateli, jsou to vlastně oni, kdo se snaží protlačit do her co nejvíce prvků, které hráči usnadní život, tak jako *boot-disk utility* apod. Jason říká „chceme se co nejvíce přiblížit stavu *Plug'n'Play* (strč to tam a hrej si)." Telefonní *on-line* služba není ale jedinou službou uživatelům. LucasArts už dávno komunikuje se zákazníky pomocí *CompuServe, Genie, America Online* a dokonce jejich vlastního bulletinu. Chvíle, kdy LucasArts vstoupí na Internet se blíží každým dnem. Plány pro tuto *site* jsou obrovské. Nejedná se už jenom o pomoc zakyslým hráčům. Fanouškové se budou moci prohrabat novinkami o společnosti a ti udatnější možná zkusí štěstí skrz některé oznámení o volném pracovním místě v LucasArts. Možnost *downloadování* demoverzí nejnovějších her jistě potěší. Navíc se konečně mezi normální lidi dostane i legendární „The Adventurer". Vnitřní časopis firmy, tentokrát ve své elektronické podobě.

QUALITY ASSURANCE DEPARTMENT

QAD je vlastně skupinka lovců šotků. Vede je Mark Cartwright, který si nechává říkat hlavní exterminátor a své lidi přezdívá *„computer insect eradicators"*. Tato skupina *playtesterů* hraje hru, na které se právě pracuje, několik hodin denně a současně vyplňuje předepsané formuláře (v počítačové databázi) , kdykoliv se něco nehezkého stane. „Brouci *(Bugs)* jsou

> pokračování na str. 116

recenze



Karel Florian

Woodruff and the

Adventura od Sierry, na kterou všichni příznivci těchto her čekali.

Právě tady všechno začíná. Woodruff nemá boty, peníze a ani vlastní paměť. Teď už vše záleží jenom na vás.

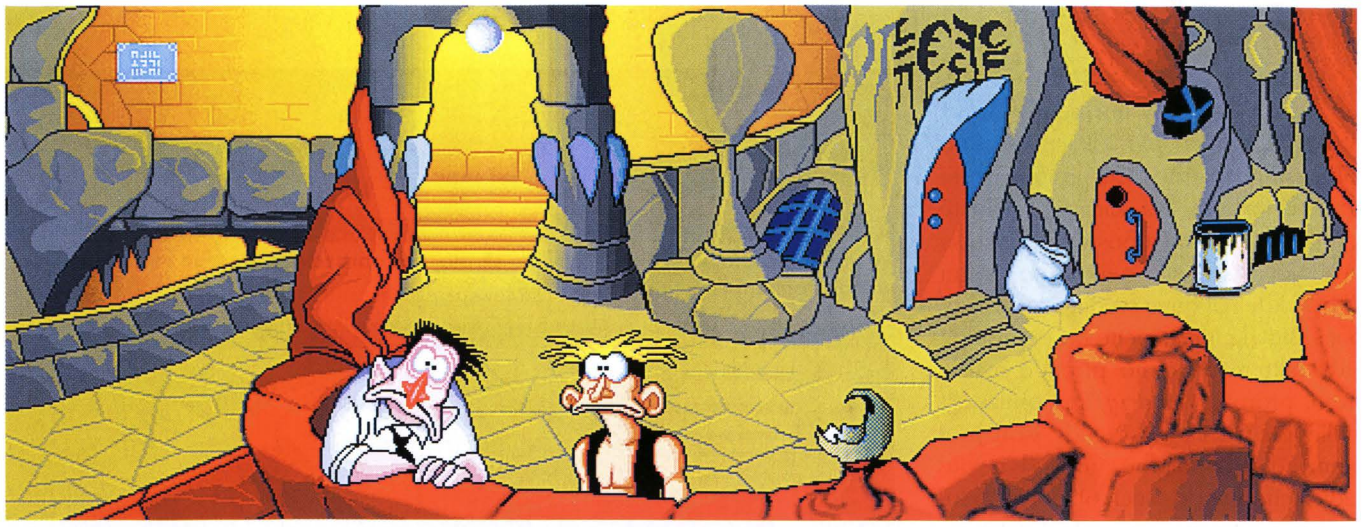
Pro ukrácení chvíle strávené čekáním na nahrání dat z cédéčka slouží tzv. rozptylovače.

platforma:	WIN-CD
doporučeno:	PC 486 DX, 8 MB RAM, ts CD
minimum:	486 SX/25, 4 MB RAM, ds CD
typ:	adventure
žánr:	humorné sci-fi
tvůrce:	Coktel Vision
vydavatel:	Sierra
datum vydání:	1995

Určitě si každý z nás vzpomene na výbornou trilogii od firmy Sierra jménem *Goblins*. Tři postavičky, zapeklité úkoly, dohromady několik desítek úrovní, výborná hudba a zvuk, ale hlavně spousta zábavy, která rostla s každým dokončeným kolem. Příznivci těchto výtvorů, a že je vás požehnaně, se zřejmě již ale nedočkají čtvrtého pokračování, a proto se Sierra rozhodla, čistě z nezištných důvodů (peníze a zisky stranou), že vydá hru, která bude obsahovat prvky Goblinů (grafika, humor), prvky adventure a dohromady to bude tvořit celek nacpaný zábavou a hratelností, která přeroste v herní nadšení, když hru zdárně dokončíte.

Pilíř první: příběh

Osobně si myslím, že u adventur je to s příběhem na štíru. Kdekdo přijde s něčím novým a pak se ohlédnutím zpět zjistí, že už to tu bylo. *Woodruff* sice nevyniká nikterak originálním příběhem, zato jeho rozvíjení v průběhu hry je naprosto dokonalé. Začalo to úplně nevinně nukleární válkou. Po ní se národ tvorů jménem Boozookové rozhodl vytvořit vlastní komunitu a vystavěl si na odlehlém koutě zeměkoule kopec zvaný Purple Hill. Přeživší lidé, kteří vylezli z úkrytů, si najednou všimli, že není koho osočovat a že je lidí málo a tudíž by všichni museli pracovat, a tak se rozhodli pro radikální a v podstatě i jednodušší řešení - válku. Národ Boozooků



Schnibble of Azimuth

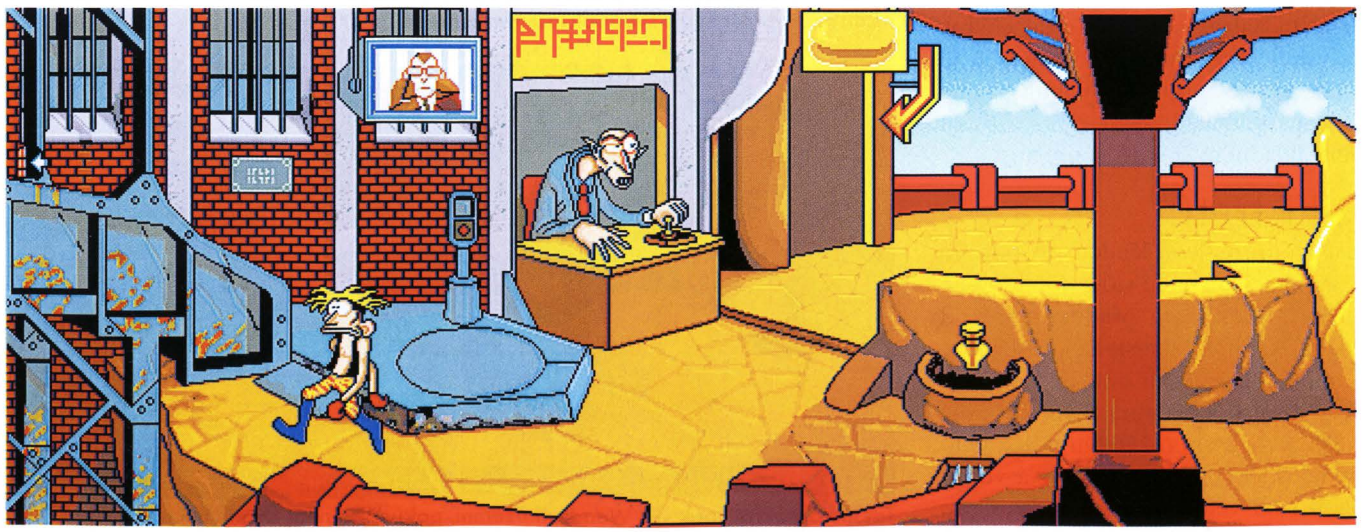
nebyl příliš početný a tak lidé vyhráli jedna dvě. Ovládli kopec a na jeho vrcholu vystavěli luxusní město, kde nyní žijí bohovským životem. Velí jim prezident, který je groteskní loutkou svého mocného poradce Bigwiga. Úplně dole, na nejspodnějším podlaží kopce žil profesor Azimuth, který pracoval na svém velkolepém projektu jménem Čas. Jelikož o něm nevěděl nikdo nic přesnějšího, začaly po městě kolovat pověsti o jakémsi „Schnibblovi". Bigwigovi se to doneslo v podobě Schnibbla jako vůdce Boozoovské revoluce. Zmíněný se zalekl a jedné noci vtrhl do Azimuthovy pracovny. Profesor ho však již dříve zmerčil a schoval tehdy ještě malého Woodruffa, který si hrál na jeho stole s medvídkem, do bedny u zdi. Po chvíli profesora zlí vojáci odvedli a Bigwig si pro utišení svých sadistických choutek prostřílel Woodruffova medvídka. Malý Woodruff celé divadlo sledoval

z pod víka bedny a ani zbla mu nerozuměl. Ráno se probudil dospělý s menší bolestí hlavy a netušil ani trochu, kdo nebo co je, proč je tady a kde vlastně. Jen tak matně tušil, že by měl najít a zachránit profesora, což se mu vybavilo z útržků v paměti. A právě nyní dostáváte kontrolu nad Woodruffem vy a konejte, jak umíte!

Pilíř druhý: hratelnost

Mám rád adventury. Dobré adventury. A *Woodruff* mezi ně bezesporu patří. A dluží za to jedinému činiteli, který však absolutně kraluje. Hratelnosti.

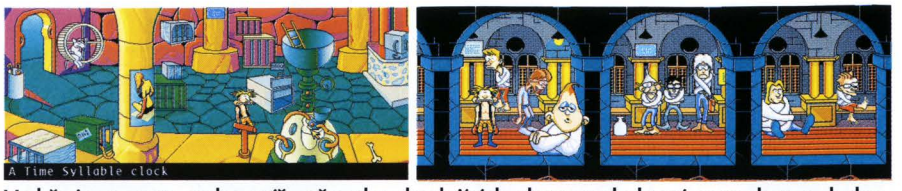
Jsou adventury, které mají minimální obtížnost a které jsou dohratelné za pár hodin (*Full Throttle, Lost Eden*). Pak jsou adventury, které jsou fatálně obtížné a kde jste odsouzeni na techniku „všeho na všechno" (*Discworld, Legend Of Kyrandia 3*). Ale kdo se obával o ďábelské obtížnosti tady, padne zubama na kámen. Jasné je, že



ze začátku neumí Woodruff ani číst, ani psát, nemá boty ani peníze. Když projdete prvních pár lokací, všechno tohle mu opatříte, začíná teprve ta správná zábava. Na začátku začínáte v nuzném přízemí a postupem času se probojováváte do nejvyššího patra kopce, kde nakonec svedete závěrečný boj s Bigwigem a zničíte ho. A proto je tady fakt, že v tomto případě máme štěstí, protože *Woodruff* má obtížnost zvolenou tak akorát. Někdy jsou problémy dětsky snadné, jindy si nevíte rady a chodíte po všech objevených lokacích a zkoušíte, co se dá. Vzájemně se však tyto veličiny doplňují a tím pádem i vyrovnávají. V podstatě zde nehrozí možnost toho, že byste hru nedohráli. Hra se tudíž stává hratelnou a zábavnou. Přispívá k tomu i to, že je nacpána přehršlí vtípků, gagů a legrace. Woodruff jako hrdina a přesně vzato postavička je jednoduše k zasmání. Jeho styl chůze, úšklebky, způsob mluvy a hlavně styl, jakým veškeré činnosti provozuje je srandovní. Znáte to, u adventur jsme zvyklí na chybové hlášky typu *„Mistake, I don't think so"*, případně *Full Throttlácké „No"*. Kdybyste je čekali i u *Woodruffa*, s jistotou byste se nedočkali. Prvním důvodem je skutečnost, že ve hře chybí titulky (k tomuto se ještě vrátím) a druhým, že hlášky nejsou ani v mluvené podobě, tudíž je ani nemůžete slyšet. Způsoby oznamování všech chybových poznámek jsou totiž převedeny do mimické podoby. Ano, je tomu tak. Ti z vás, kdo si již prohlédli obrázky, to zajisté již zjistili, a ostatní na to přijdou sami. Woodruff totiž každou špatně zvolenou činnost začne komentovat např. brutálním tělocvikem, vražděním much, sebefackováním, natahováním tváře či snahou naučit se kouřit. Těch činností je samozřejmě více a všechny jsou nesmírně legrační, takže i když uděláte chybu, zasmějete se tomu. Navíc způsobů je tolik, že se příliš neopakují. Tahle všechna mimika by však nešla vytvořit bez základního činitele jménem...

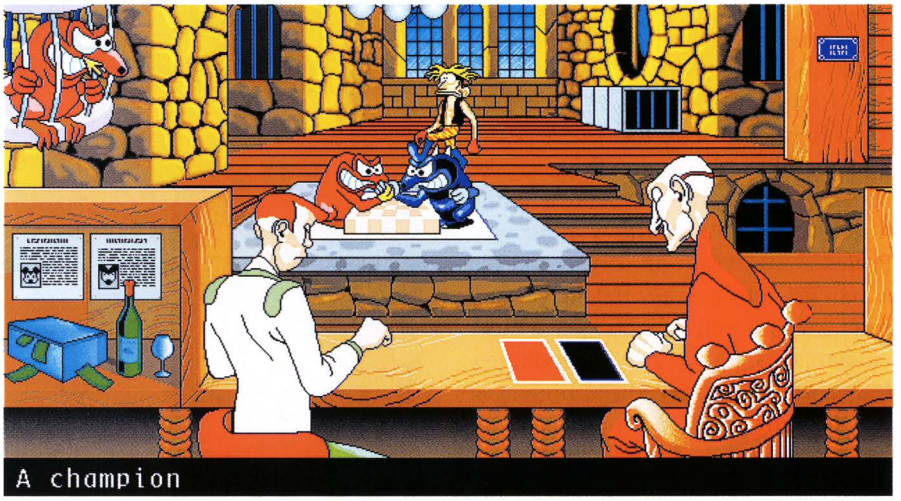
Pilíř třetí: grafika

Dalším obrovským kladem Woodruffa je grafika. Jsou na ní vidět goblinovské znaky a tudíž nám přijde i poněkud známá. Lehce zkreslené postavičky a mimika tváří budí dojem, že je celá dělaná jako karikatura. Grafika běhá v SVGA rozlišení o 256 barvách a je to na ní vidět. Všechny objekty a vůbec okolí jsou velmi precizně vykresleny, většina obrazů dokonce skroluje. Ani-

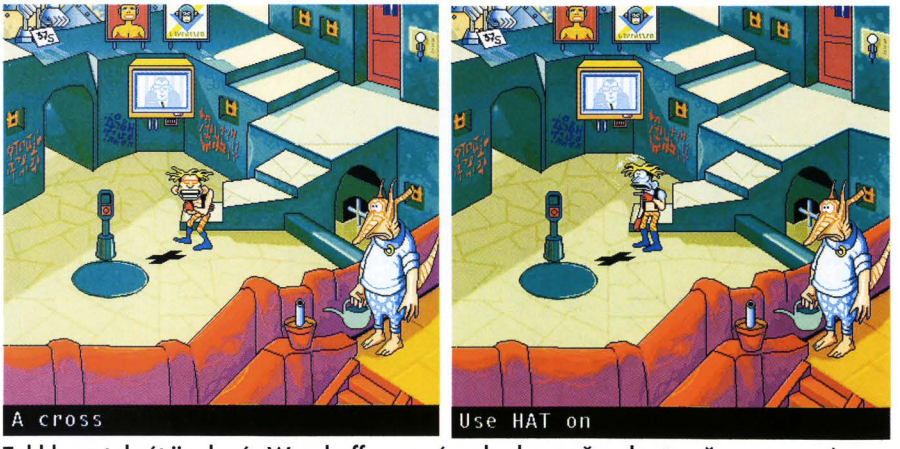


Ve hře je spousta, nebo spíše převaha skrolujících obrazovek, které se mohou pohybovat jak horizontálně, tak i vertikálně.

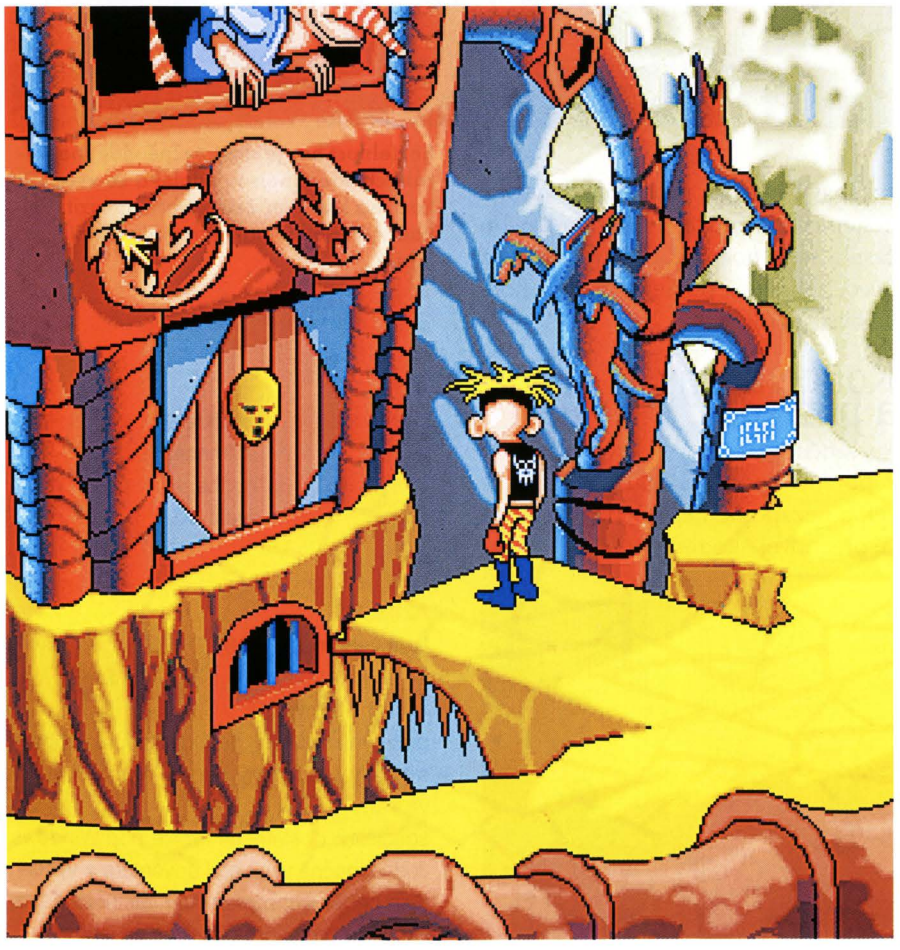
Druhá z narážek, o kterých jsem psal. Všimněte si markantní podoby s jednou poměrně *neznámou* hrou.



Jedna z narážek. Ten muž sedící vpravo je farář. Když vám nabízí možnost lukrativních sázek, prospěvuje svou roli *mšovým zpěvem*.



Takhle a stokrát jinak vás Woodruff uzemní, pokud po něm chcete něco, co nemá v programu. Jinak řečeno, když zkusíte něco na něco a ono to nesedí.



mace jsou krásně plynule, ústa hrdinů se hýbou synchronně s mluvou. Zkrátka grafika má velkou jedničku.

Pilíř čtvrtý: Windows

Kdekdo nenávidí Windows. Nicméně se v tomto případě musí uznat, že tento program hru nikterak nekazí, nezpomaluje a abych ještě přilil olej do ohně, hra ani jednou nespadla. To je zapříčiněno jednak skvělým naprogramováním hry, ale svůj díl na tom nesou i Windows, protože pokud si dobře vzpomínám, sebelépe napsaná hra může pod Windows spadnout. Samotná instalace proběhne bez sebemenších zádrhelů. Setup si oťukne váš stroj, zeptá se na adresář a už to jede. Na disk si zkopíruje pár malých souborů a všechno ostatní tahá z cédéčka. Možná se teď zeptáte, jestli to hru nezdržuje a já vám hned odpovím, že ne. Je pravda, že mezi každou lokací nahrává *Woodruff* data z cédéčka, ale aby vám ukrátil tuto kratičkou chviličku, píchne vám na monitor obrázek. Mezitím, co se snažíte přijít na to, jakou souvislost má onen obrázek se hrou, si program vcucne data a jede se dál. Stručně řečeno, nahrávání je nesmírně krátké a hru vůbec nezpomaluje. Když to shrneme, zjistíme, že Windows *Woodruffovi* vyhovují a nikterak zábavu nekazí, snad jen svou existencí, což bude ovšem vadit jen zavilému *antiwindowsmanovi* a ten si hru nejspíš ani nekoupí. A teď k médiu zvanému...

Pilíř pátý: zvuk

Zvuk je v této hře zastoupen ve velmi hojné míře. Začíná to dabingem hlavních hrdinů, který nemá chybu. Woodruff mluví hlasem, který se k jeho vzezření přesně hodí a v některých momentech by člověk řekl, že ho dabuje Woody Allen (samozřejmě že to tak ale není). Ostatní postavy jsou dabovány také výborně, leč nedosahují kvalit Woodruffa. Navíc je Woodruffovi skvěle rozumět, takže neangličtináři - *no problem* (žádný problém). Zvuk jako takový je super. Veškerou činnost, kterou Woodruff provádí, doprovází skvělý zvuk, který se často obměňuje a tak není stereotypní a nudný.

... Pilíř šestý a poslední: humor

V tabulce si jistě všichni z vás všimli titulku humorné sci-fi. Tak se na ten humor zaměříme blíže. V celé hře,

kromě samotné činnosti Woodruffa, jeho vtipů a gagů, nalezneme také něco málo narážek na dnešní společnost či počítačový svět. Pro příklad mohu uvést navážení na *DOOMA*, či na sázkaře à la bookmaker = farář (nebo to bylo obráceně?). Ve hře je jich samozřejmě více, teď si právě nemohu dost dobře vzpomenout, ale každý z vás, co hru bude hrát, je tam potká. Zkrátka, sranda musí bejt!

Podraz (zbíječka) první: karta

Ve třetím odstavci jsem se zmínil, že ve hře chybí titulky. Z toho plyne jedna skutečnost, kterou již všichni dozajista odhalili. Ano, *Woodruff* potřebuje ke své činnosti zvukovou kartu. Teď se nejspíš nemajitelé podobného hardwaru zachmuří, ale řekněte, když už jste to dočetli až sem, určitě vydržíte do konce. Uznávám, že je to menší nevýhoda, ale uznejte, kolik lidí dneska ještě nemá *Sound Blastera*. Dobře, schovejte ty ruce, chápu. Dobrá, uznávám, Ti, kdo nevlastní zvukovou kartu, přijdou zkrátka. Je to jedna z prvních nevýhod této jinak dokonalé hry.

Podraz (pneumatické kladivo) druhý: hudba

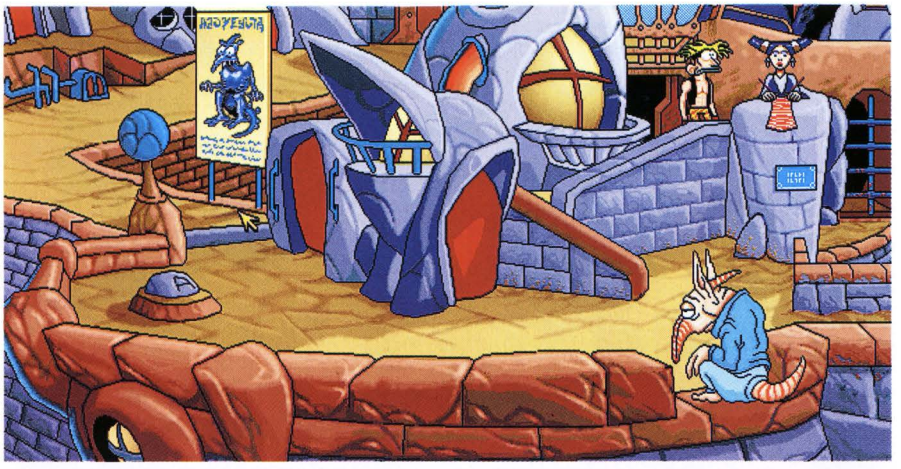
U dnešních her, ať se jedná o dungeony, adventury či strategie, jsme zvyklí na nějaký ten stadard, co se týče hudby. V nedávné době jsme byli zavaleni vynikající hudbou (*Lost Eden, Full Throttle* a *Prisoner Of Ice*). Co se týče hudby, nejsem žádným puritánem, ale muzika u *Woodruffa* mě krutě zklamala. Přijde mi, že melodie, které vycházejí z mého *Sound Blastera* vůbec ke hře nepatří, neboť vůbec nezapadají k atmosféře a typu hry. Skřípání, vrzání, pískání, brrr, prostě hudba nestojí za nic.

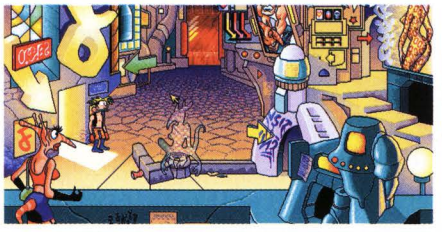
Konec první: doporučení

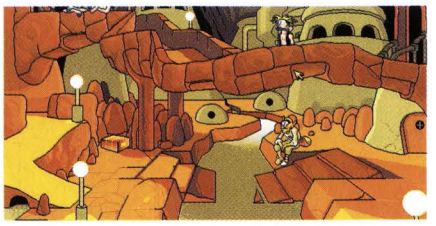
Mohu vám říci jediné: tahle hra stojí za to, abyste jí věnovali něco více, než jenom svou pozornost. Jedná se o studnici zábavy, herních problémů a vysoké hratelnosti. Věnujte jí alespoň trochu času a sami poznáte, o co jde. A ještě něco, nehrajte ji podle návodu, o hodně byste přišli.

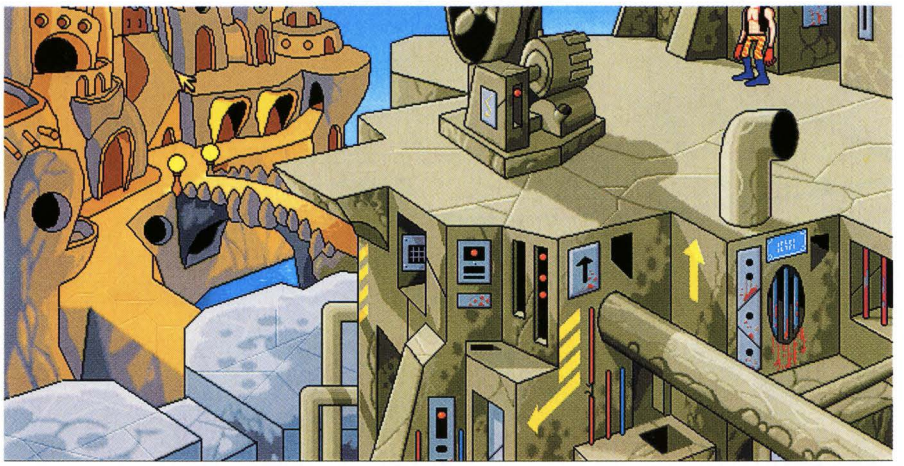
Konec druhý a poslední: The End

Rozloučím se slovy Pavla Nového z pořadu Sportžurnál: Páček shledáček a nezapomeňte, TOHLE je to pravé ořechové! —Roger T.

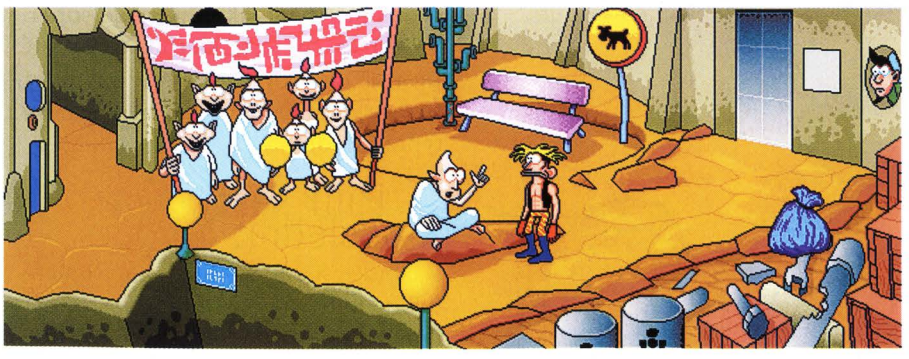








Rozlehlost hry je dostatečně vidět na obrázcích, které nejsou zdaleka ze všech lokací, na které můžete ve hře narazit. Velkou výhodou je nakreslení si vlastní mapy.



90

grafika: 90
animace: 90
hudba: 40
zvuk: 80

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

testováno na: PC 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB, 1 MB SVGA, WIN 3.1 a myš

pro: vynikající děj, grafika, spousta zábavy a rychlý spád **proti:** hudba, nutnost zvukové karty

speciality: dostatečně rychlé pod Windows

Jednoznačně vynikající adventure s výborným příběhem, zápletkou, hratelností a grafikou. To pravé pro příznivce adventur.

JAGUAR

ATARI JAGUAR

ATARI JAGUAR - počítač	8490
ATARI CD ROM + Blue Lightning + 2 demo CD	7490
ATARI JAGUAR + CD ROM + 3 CD	14990
PHILIPS CM8833	8590
Barevný RGB monitor se STEREO zvukem ideální pro JAGUAR.	
ATARI CAT BOX	3350
ATARI CONTROLLER	1090
KABEL MONITOR VIDEO	490
KABEL RCA AV VIDEO	490
KABEL SCART AV VIDEO	490
KABEL SCART RGB VIDEO	590

Hry na CD ROM

BALDIES	☎
BATTLEMORPH	☎
BLUE LIGHTNING	☎
CREATURE SHOCK	☎
DEMOLITION MAN	☎
DRAGON LAIR	☎
GRID	☎
HOVER STRIKE	☎
MYST	☎
ROBINSONS REQUIEM	☎
SOUL STAR	☎
TEMPEST 2000 SOUNDTRACK	☎

Hry v modulu:

ALIEN vs. PREDATOR	2450
BRUTAL FOOTBALL	2090
BUBSY	1790
CANNON FODDER	2290
CLUB DRIVE	1790
CRESCENT GALAXY	1590
CYBERMORPH	990
DOOM	2450
DOUBLE DRAGON V	2290
DRAGON THE BRUCE LEE	2290
EVOLUTION DINO DUDES	1790
FLASHBACK	2290
FLIPOUT	**1790**
HOVER STRIKE	2290
CHECKERED FLAG	2450
INT.SENSIBLE SOCCER	2290
IRON SOLDIER	2290
KASUMI NINJA	2450
NFL FOOTBALL	2450
PINBALL FANTASIES	1990
RAIDEN	1590
SUPER BURN OUT	2090
SYNDICATE	2450
TEMPEST 2000	2090
THEME PARK	2450
ULTRA VORTEK	**2450**
VAL D'ISERE SKIING&SNO	2290
WHITE MEN CANNOT JUMP	2450
ZOOL 2	1790

14 990.-

LYNX 2

LYNX SUPER KOMPLET

~~5990.-~~ **4990.-**

Ušetříte celých 970.- Kč!

obsahuje:
LYNX II - počítač,
brašnu na Lynx,
Com Lynx,
Síťový zdroj a 6 her:
BASEBALL HEROES,
CALIFORNIA GAMES,
HOCKEY, HYDRA,
CHIP'S CHALLENGE,
NFL FOOTBALL

Lynx II + California Games	2290
Auto Lynx	490
Brašna na Lynx	390
Com Lynx	190
Síťový zdroj	350
Lynx Screen	350

Hry na čipové kartě:

APB	690
AWESOME GOLF	1090
BASEBALL HEROES	490
BASKETBRAWL	690
BATMAN RETURNS	790
BATTLEWHEELS	1190
BILL&TED'S EXCELLENT	490
BLOCK OUT	690
BLUE LIGHTING	790
BUBBLE TROUBLE	1190
CALIFORNIA GAMES	490
CASINO	690
CRYSTAL MINES	790
CYBERBALL	590
DESERT STRIKE	1190
DINO OLYMPIC	790
DIRTY LARRY	690
DOUBLE DRAGON	1190
DRACULA	1190
ELECTROCOP	690
EUROPEAN SOCCER CHALL.	1190
FUSSBALL SOCCER	490
GAUNTLET 3	690
GOLF CHALLENGER	1190
GORDO 106	690
HARD DRIVIN	690
HOCKEY	490
HYDRA	490
CHECKERED FLAG	690
CHIP'S CHALLENGE	490
ISHIDO	590
JIMY CONNORS TENIS	1190
JOUST	690
KLAX	690
KUNG FOOD	690
LEMMINGS	1190
MALIBU BIKINI	790
MS PAC MAN	690
NFL FOOTBALL	590
NINJA GAIDEN	1190
NINJA GAIDEN III	1190
PAC LAND	690
PAPERBOY	790
PIN BALL JAM	1190
PIT FIGHTER	690
POWER FACTOR	790
QIX	490
RAMPAGE	1190
RAMPART	690
ROADBLASTER	690
ROBO SQUASH	690
ROBOTRON	690
RYGAR	690
S.T.U.N. RUNNER	690
SCRAPAYARD DOG	790
SHADOW OF THE BEAST	690
SHANGAI	590
SLIME WORLD	490
STEEL TALONS	790
STUN RUNNER	590
SUPER SKWEEK	490
SWITCHBLADE 2	790
TOKI	1190
TOURNAMENT CYBERBALL	690
TURBO SUB	490
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	690
VIKING CHILD	790
WARBIRDS	1190
WORLD CLASS SOCCER	490
WORLD SOCCER	590
XENOPHOBE	490
XYBOTS	690
ZARLOR MERCENARY	590

A NĚCO PRO ZAČÁTEČNÍKY

Atari 800 XE + XC 12 TURBO	3330
Atari 800 XE + XF551	5990
Atari XC12 TURBO magnetofon	1190
Atari XF551 disket.jednotka	3990

Zásuvné moduly

Rambox 2	1890
Tool Box III	690
VisiCopy III	330

Hry

TTDOS Hry na disketách celkem 30 disket s hrami	50
Universal turbo hry celkem 15 kazet s hrami	100

Výukové programy - čeština, angličtina, němčina, basic, turbo basic, logo, assembler aj. v cenách od 120.- do 200.- Kč

Uživatelské programy

BW-DOS 1.0 D	100
Čapek 3.1 K+D	150
Humble design K+D	200
Peněžní deník K+D	200
Silverartist K+D	200

A mnoho literatury

časopis pro Vaše Atari

• novinky • zajímavosti
• ceníky • herní příloha
• rady uživatelům • programování
cena 30,- Kč

ST - XE - Falcon
Jaguar - Lynx

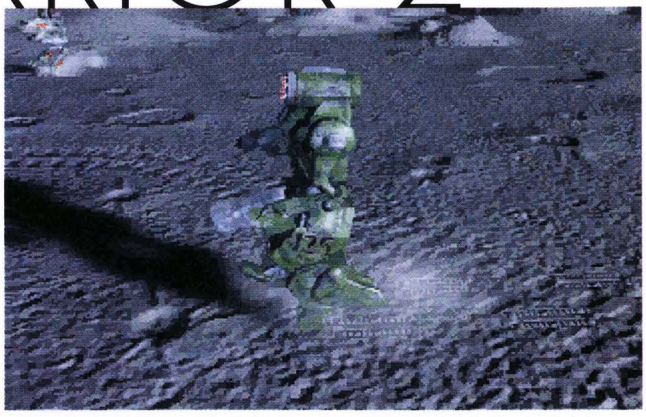
ALERT

JRC ☛ Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258, otevřeno Po-Pá 10-18
PC SHOP ☛☛☛☛ Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.: 02/24228640, otevřeno Po-Pá 9-18 a So 9-15
GAME CENTRUM ☛☛ Štrossova 124, 530 03 Pardubice, tel./fax 040/21143, otevřeno Po-Pá 9-18, So 8-11
POČÍTAČE ☛ Nádražní 1089, 738 01 Frýdek-Místek, tel./fax: 0658/23217, 20133 L.11, otevřeno Po-Pá 9-17
CONSUL ☛☛☛ Nám. Republiky 12, 301 12 Plzeň, tel. a fax: 019/523721, otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-12
COMPUTER CENTRUM ☛☛☛☛ Husova 8a, 602 00 Brno, tel. a fax: 05/582891, otevřeno Po-Pá 10-18

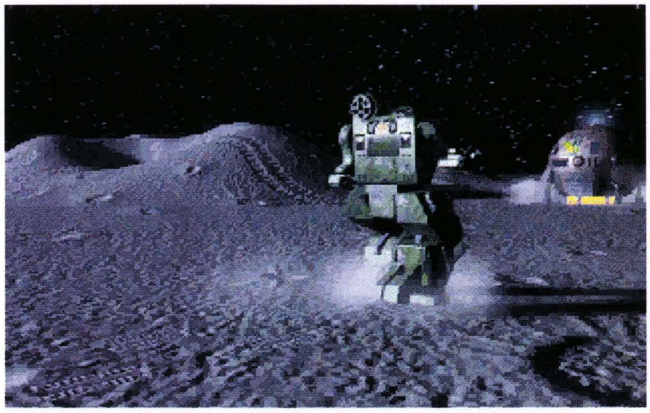
Robert Havlík, Pavel Jirák

MECHWARRIOR 2

Jestliže je toto budoucnost...

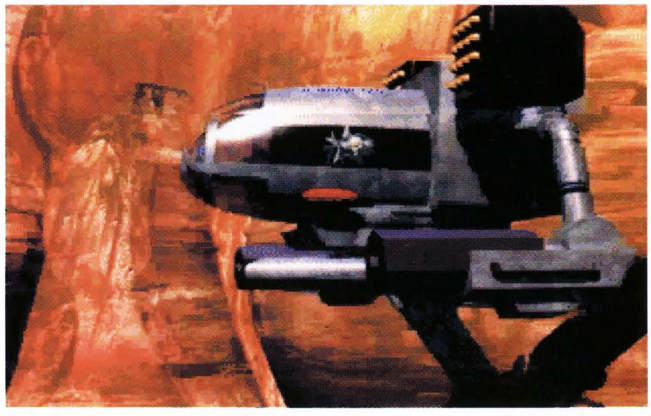


Vítám všechny příznivce robotických bojů, stejně jako hráče, kteří se s tímto druhem her nikdy nesetkali, popřípadě je někdy v minulosti příliš nezaujaly. Vy všichni vězte, že *Mechwarrior 2* je zcela jedinečná a fantastická hra pro pařany všech druhů a barev a pokud si ji nekoupíte, prohloupíte! Ti inteligentnější z vás si asi již uvědomili, v jakém duchu se tato recenze ponese - a máte pravdu, bude to téměř ryzí chvála, neboť nic menšího si zmíněný simulátor robotických soubojů rozhodně nezaslouží. Pokud vám tento úvod připadal subjektivní, máte naprostou pravdu. Každý (tzn. i subjektivní) názor však musí z něčeho vycházet a jsem přesvědčen, že po vyslechnutí mých argumentů, potažmo pak po zahrání hry samotné se mnou budete souhlasit.



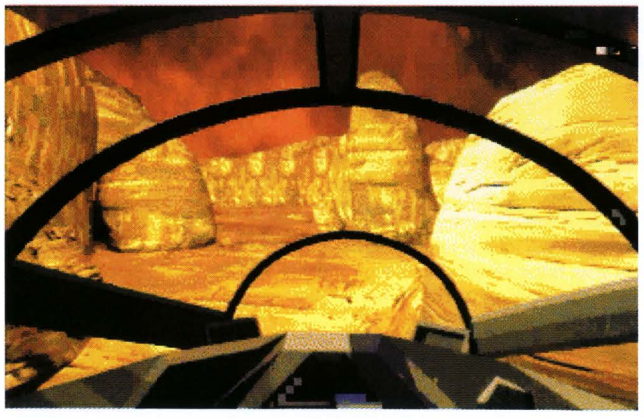
VÁLKA 31. STOLETÍ *Mechwarrior 2* je dalším simulátorem mohutných a těžce ozbrojených kolosů nasazených ve válečném konfliktu, který vás staví do role pilota takto sofistikovaných strojů. V tomto případě se jedná o konflikt dvou klanů, z nichž jeden přicestoval odkudsi z vesmíru s úmyslem obsadit galaxii toho druhého, který si to však samozřejmě *nechce* nechat líbit.

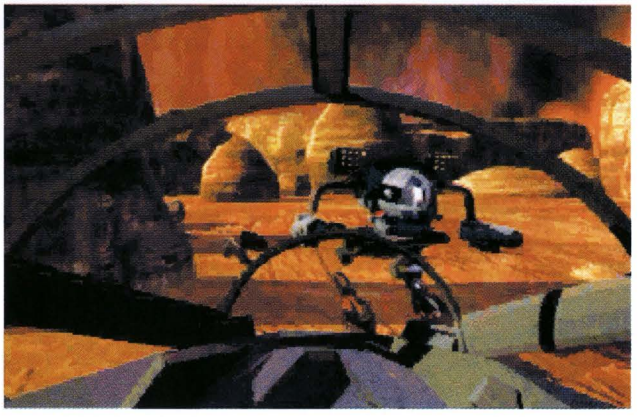
A tak většinu planet brzy zachvátí otřesy způsobené dopadem mohutných robotických končetin válečných strojů *31. století,* které se utkávají v bitvách na život a na smrt (resp. funkčnost a nefunkčnost) v nejrůznějších terénních a klimatických podmínkách. Ve hře budete mít možnost výběru mezi oběma klany, jejichž bojová technika se od sebe sice nikterak neliší, ovšem jednotlivé mise budou mít samozřejmě zcela odlišný charakter. Narozdíl např. od hry *METALTECH: Earthsiege,* kde byla spousta misí velmi si navzájem podobných, jsou briefingy v *Mechwarrior 2* velmi různorodé a originální. Setkáte se zde s úkoly typu *ochránit jedoucí vlak, zničit nepřátelskou výsadkovou loď,* či *rozstřílet konvoj automobilů vezoucích členy vládní garnitury oponujícího klanu,* přičemž se s podobnou misí již ve hře nesetkáte. Další výrazným zlepšením oproti ostatním hrám tohoto typu je terén. Nejenže je jiný snad u každé mise, ale on



platforma:	PC-CD
minimum:	PC 486 DX, 8 MB RAM, ds CD
existuje na:	PC
v přípravě:	W95-CD (prosinec)
typ:	akční simulátor
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	2 síť/modem
vydavatel:	ACTIVISION
datum vydání:	září 1995

je dokonce členitý! Různé prohloubeniny, prolákliny, výmoly, vyvýšeniny a pahorky, na které máte možnost vylézt, či do nichž můžete spadnout, nejsou žádnou výjimkou. Autorům to však nestačilo a tak ještě navíc obohatili některé mise různými mosty a dokonce se setkáte i s tunelem! Vrcholem vší drzosti je však schopnost létat, kterou autoři obdařili některé *mechy* ve hře. Díky této schopnosti získává boj zcela novou dimenzi. Představte si například situaci, kdy vystřelíte salvu svých posledních raket na protivníka, který se však v poslední chvíli vznese do vzduchu, čímž nejenže unikne vašim střelám, ale ještě ke všemu na vás ze vzduchu několikrát vystřelí a, nedejbože, vás zničí! Dalším úhybným manévrem je obrovské zrychlení robota, jehož následkem je jakýsi skluz. Pomocí tohoto manévru se můžete z místa, kde stojíte, dopravit dost rychle a dost daleko na to, aby vás silnější nepřátelská střela minula. Tohle všechno však nepřátelé rovněž používají a často vám tím vyplýtvají spoustu munice. Kapitola sama pro sebe je inteligence nepřátelských robotů. Vaši protivníci budou používat do dnešní doby ryze lidské taktiky a lsti. Mezitím, co se vás jeden bude snažit zdržet a upoutat vaší pozornost, druhý bude například upalovat směrem k objektu, který máte chránit, aby ho mohl nerušen zničit. Pokud na vás bude útočit větší počet *mechů,* všimněte si, že vás brzy obklíčí. Nepřátelé dokáží rovněž využívat vlastnosti vašeho *mecha* ve svůj prospěch. Pokud si zvolíte robota mohutného, budete sice disponovat velkou palebnou silou, ale budete velmi pomalí a vaši protivníci se proto poženou dál za svým cílem vědouc, že vám brzy utečou a bude od vás pokoj. Pokud si vyberete robota rychlého, vaši oponenti budou pro změnu neustále útočit, protože vaše palebná síla nebude nijak nebezpečná a váš robot toho příliš nevydrží. Zbraní, kterými své stroje můžete vybavit, je zde poměrně dost, i když mám pocit, že jsou o něco méně rozmanité, než ve výše zmiňovaném *Earthsiege.* Na druhou stranu můžete volit mezi patnácti různými roboty, což je myslím

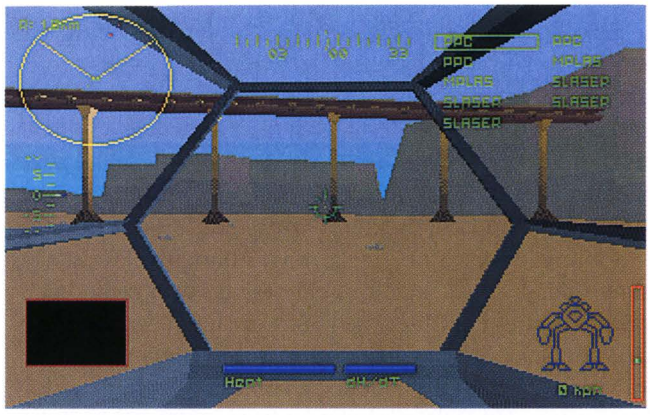




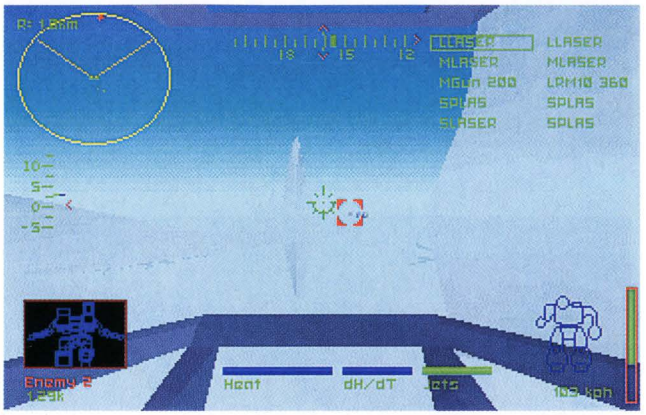
více než v *Metaltechu.* Jediná věc, která oproti výše zmíněné hře znamená tak trochu krok zpět, je dle mého názoru absence výzkumu a výroby nových strojů. *V Mechwarrior 2* si totiž můžete hned na začátku prohlédnout všechny *mechy,* které budete mít v průběhu hry k dispozici, i když na každou misi budete mít samozřejmě určenou maximální váhu vašeho robota, čímž se zamezí použití nejtěžších strojů hned v prvních misích.

ROZVOJ HRY Další důležitou změnou proti vynikajícímu *Metaltechu* je postupný vývoj válečného konfliktu. Zatímco ve hře *Earthsiege* jste některé mise nemuseli úspěšně dokončit, i když to znamenalo např. oddálení výroby dalšího robota, či větší obtížnost misí následujících, zde se bez splnění vašeho úkolu nehnete. Myslete si o tom co chcete, ale mně to nijak nevadilo, i když reálnější je samozřejmě řešení *metaltechovské.* V *Mechwarrior 2*

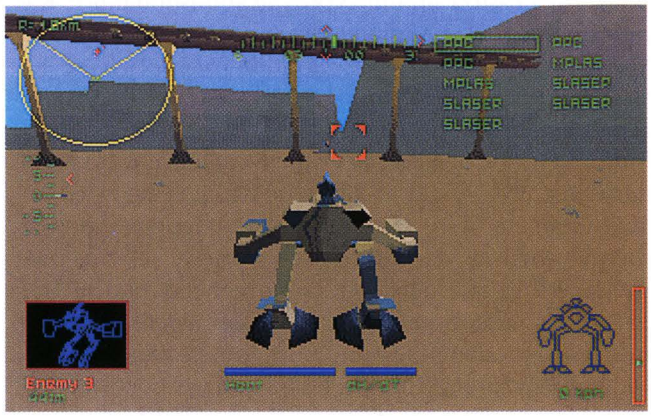
Ukázka dvou perel *Mechwarrior* 2. Tou první je výbuch a druhou dramatická situace, kterou z obrázků vyčtete, pokud nejste sensibil. Tak zoufale jsem totiž smažil po mé pravici explodujícího protivníka, až jsem přehrál celý svůj stroj. V této hře to znamená dočasné vypnutí celého robota. Pokud by k němu bylo došlo dříve, než po zničení nepřátelského *mecha*, psal by tuto recenzi někdo jiný.



Ještě před chvílí stály na tomto mostu nepřátelské stroje. Možnosti jejich zničení byly dvě: buď zničit most, což by dostalo i *mecha*, který se po něm procházel, nebo ho rovnou sestřelit. Zvolil jsem druhou variantu.

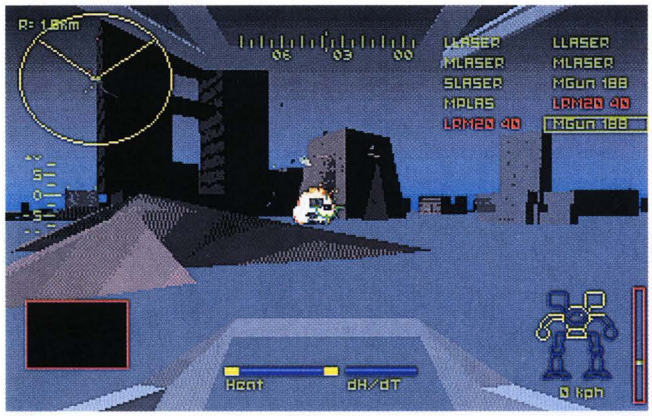


Tato mise se celá odehrává na zamrzlém jezeře. Račte si všimnout okolních hor na ledové ploše a hordy chladných nepřátel, která mě chladně pozoruje z druhého břehu chladného jezera.

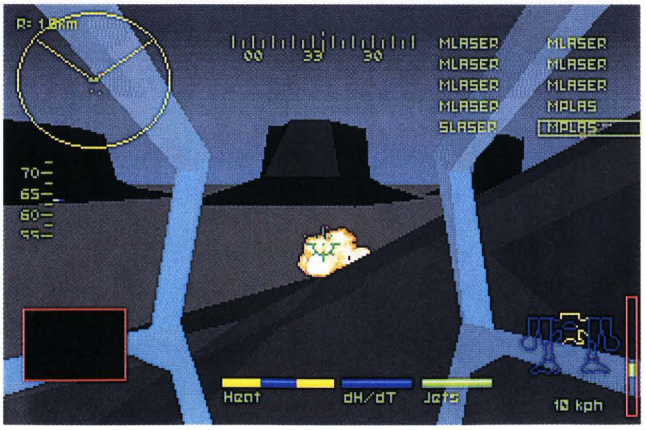


Tak takovéto kolosy budete muset pilotovat, rozhodnete-li se koupit tuto hru. Není to nic snadného, ale dokonale to „simuluje" nejen válku 31. století, ale i pocit obrovské ocelové moci.

Jeden ze dvou nepřátelských *mechů* se opravdu neopatrně vystavuje...

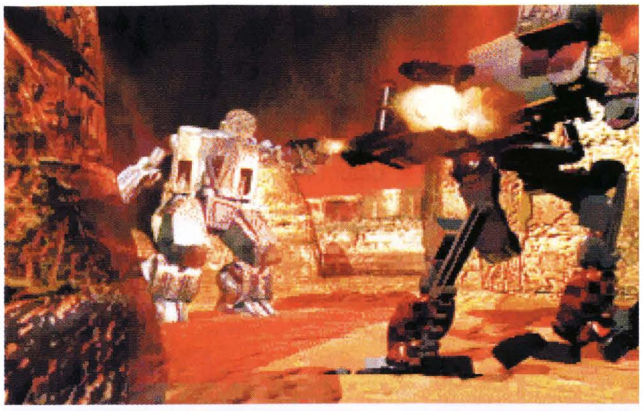


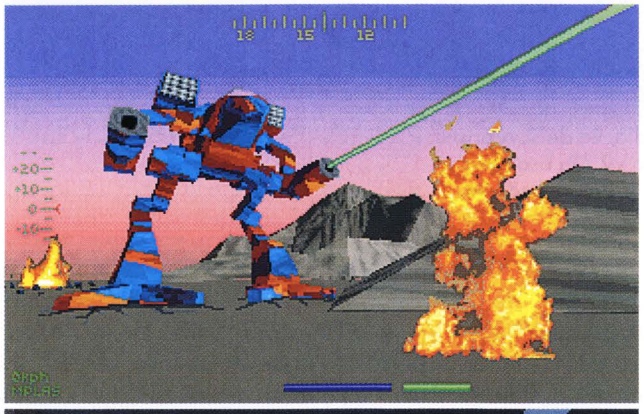
V komplexech jako je tento, jsou bitvy úžasně zábavné, není nad to zahrát si na babu s bojovníky z nepřátelského klanu. Bývalý *mech*, který je nyní hořící koulí uprostřed mého zorného pole, ji ode mě právě dostal.

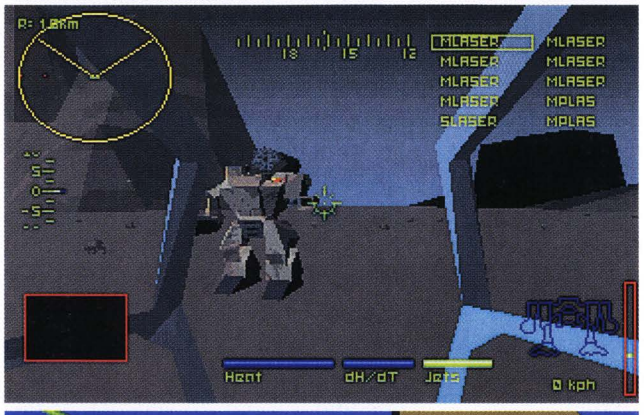


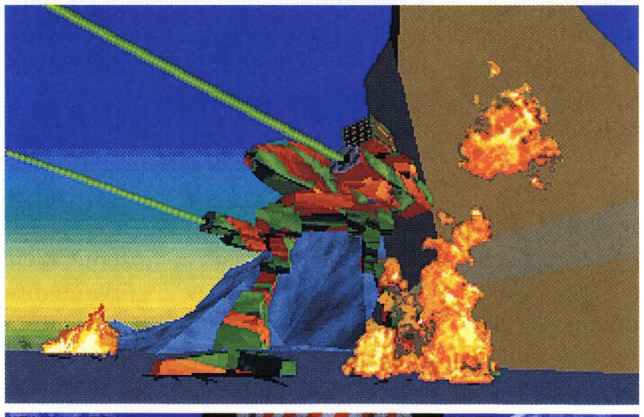
Nepřátelský mech zničen.

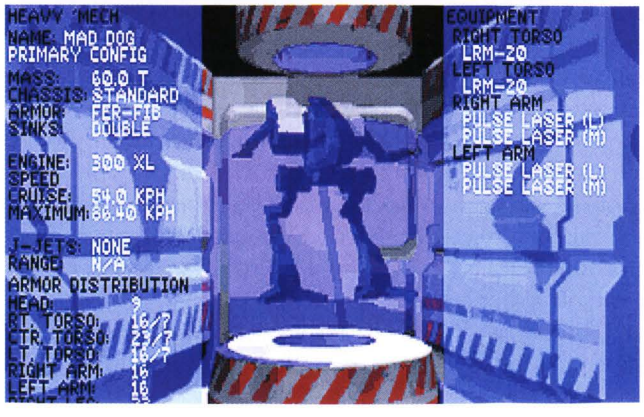
Další nepřátelský *mech* se odebral na cestu do věčných vrakovišť.











si po každém tažení budete mít možnost přečíst, jaké následky váš úspěch v dané misi měl na další vývoj války. A to všechno velmi podrobně. V popisech bitvy se například uvádí přesný popis strategie obou stran a ztráty, které jim bitva způsobila. Na holografickém přístroji, umístěném v hlavním stanu obou klanů si můžete promítnout například historii daného rodu, jejich technologie, stejně jako průběh konfliktu před vaším zapojením se do války. Jednou za čas se budete muset účastnit „soudu", který má rozhodnout o tom, zda a o kolik budete povýšeni, či nikoliv. Jedná se v podstatě o boj proti ostatním pilotům stejného klanu v jakési speciálně upravené aréně. Tyto „mise" jsou občas velmi obtížné vzhledem k tomu, že robota, kterého budete pilotovat určuje zvláštní tribunál vašeho klanu. Důležitým kritériem při rozhodování o tom, zda si tu kterou hru koupit, či nikoliv je nepochybně její rozsáhlost. O té bych rád řekl zhruba tolik: Pokud počítám pouze mise předem vytvořené (výrobcem) není *Mechwarrior 2* nikterak rozsáhlý, pokud však uvážím tréninky a editor misí, pak se není o čem bavit.

GRAFIKA, HUDBA, ZVUKY ANEB TO NEJLEPŠÍ NAKONEC

Grafika je standardní vektor potažený texturami, což samo o sobě není nic zvláštního, stejně jako rozlišení 320 x 200. Jiné je to však s rozlišením 640 x 480, natož pak 1024 x 768, které máte rovněž možnost nastavit. Asi vám nemusím vysvětlovat, že grafika při takovém rozlišení je prostě nádherná. Nejlepšími efekty, s nimiž se ve hře setkáte, jsou nepochybně výbuchy. Pokud vám exploze v *Metaltechu* připadaly velmi kvalitně nakreslené, vězte, že *Mechwarrior 2* šel ještě mnohem dále. Nemluvě o tom, že některé zničené objekty zachvátí bezprostředně po výbuchu dokonale vytvořený požár! A to vše může být zobrazeno třemi způsoby, vzhledem k tomu, že každý *mech* je vybaven nočním viděním (které je zelené) a barevně rozlišenou „síťovou projekcí".

Hudby si sice ve hře příliš neužijete, neboť ji máte možnost slyšet pouze na základně, ale o její kvalitě namůže být pochyb. Co se týče zvuků, jedná se opět o bonbónek, neboť každou akci ve hře provází velmi věrohodný (a ženský) hlas palubního počítače. Zvukový doprovod střel a výbuchů je rovněž bez chyby, což dokazuje i skutečnost, že pokud jste ke zdroji libovolného zvuku obráceni zády, a následně se otočíte, hlasitost onoho zvuku se podstatně zvýší. To má za následek velmi realistický efekt a to zvláště u dupotu robotů, neboť díky tomu uslyšíte zda se *mech,* který je za vámi přibližuje, či vzdaluje, ba dokonce, jestli je stále za vámi, nebo zda si vás nadbíhá apod. Celkový verdikt: doporučujeme.

—Eldwyn a Hawkins

89

grafika: 89
animace: 84
hudba: 85
zvuk: 93

MECHWARRIOR 2

testováno na: PC 486 DX4/100, 16 MB RAM, ts CD, SB AWE32

pro: grafika, zvuky, intelegence nepřátel, originální struktura misí, hratelnost a zábava **proti:** absence mapy a možnosti vývoje nových „mechů"

speciality: editor misí

***METALTECH: Earthsiege* (viz Excalibur 47) byl donedávna bezpochyby nejlepším simulátorem gigantických robotů, ale Mechwarrior 2 tento simulátor porazil snad na všech frontách!**

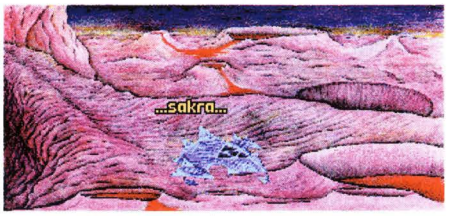
platforma: PC
minimum: PC 386 SX, 2 MB RAM, 4 MB HD
typ: adventure
žánr: sci-fi
producent: Agawa
distributor: JRC
datum vydání: podzim 1995

Vladimír Ponechal

Mise Quadam

S politováním musím konstatovat, že český a slovenský herní průmysl je daleko za světovým. Naštěstí se čím dál tím více začínají objevovat nové a nové produkty, které pomalu, ale jistě tuto vzdálenost zkracují.

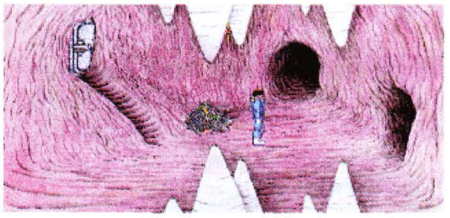
Rada mladších se rozhodla, že další výpravu bude tvořit David, to jako vy. On osobně z toho moc nadšený nebyl a já se ani nedivím.



Přistání jedinou dálkovou raketou, kterou měli lidé k dispozici, se moc nevydařilo. David problémy doprovází mírnými nadávkami... Nuž co, alespoň je vidět, že má dobrou slovní zásobu.

Prvním obyvatelem *Quadamu*, kterého potkáte, je nějaký stromový červ. Vrrr... Chybí mu slušné vychování, a proto jen co seženu harmoniku, tak mu zahraji takovým způsobem, až se odstěhuje.

Toto je vnitřek rakety, kterou jste měl tu příležitost rozbít. Naneštěstí se při přistání porouchaly právě jenom tyto dveře, které budou ukrývat asi zajímavý náklad.



Uvnitř v jeskyni se změní hudba. Na vás zůstane rozhodnutí, kterým směrem se vydat. Víte co, dám vám radu. Zkuste všechny chodby.

Když jsem si nesl tuto hru domů, přemýšlel jsem o tom, jak asi na mě zapůsobí. Hned v metru jsem si prostudoval celý manuál. A překvapil mě. Musím říci, že tato hra má nejpropracovanější manuál ze všech českých výtvorů. Z textu přímo sálá originalita a profesionalita, která bohužel většině tuzemských výtvorů chybí. Další věcí, která se mi velmi zamlouvala, byly vysvětlivky. Na konci příručky totiž objevíte takovou kapitolu z názvem „Kdo je kdo a co je co". Tady se dozvíte to, čemu jste nerozuměli. Tak třeba: víte co je to Firfit? Je to prý halucinogenní látka získávaná destilací mořských okurek. Nebo Slunéčník. Já vím teď slyším výkřiky: to známe, to víme co to je... atp. Zadržte, nevíte nic. Slunéčník neboli Solarium pandatum - je totiž živočich žijící v oceánech Quadamu.

PŘÍBĚH Je konec 24. století, přesněji řečeno (napsáno), rok 2360. Technologie androidů je na tak vysoké úrovni, že přesahuje dokonce i lidskou osobnost. Proto androidi vyhlásí lidem válku a začíná revoluce. Skupině vědců se však podaří uniknout v mezihvězdné raketě, se kterou přistanou na planetární základně Matna Plus. A vzhledem k tomu, že androidi zničili celé lidstvo, rozhodli se, že se už nevrátí zpět na Zem a ukryjí se na tomto místě. Jenže najednou se naskytne příležitost, jak se bestiálním robotům pomstít. Androidi totiž začali pokrývat povrch Země látkou kyberton (sloučenina na bázi Thalia a cyklických polypeptidů), která má schopnost zničit veškerou floru a faunu naší milované planety. Tuto látku však dávno před androidy vynalezla už neexistující civilizace na planetě Ascus. To by však samo o sobě nebylo pro lidi zajímavé, ale tato civilizace také vyrobila zbraň, která dokáže tuto látku anulovat na povrchu planety se vším, co se v ní nachází. Tato zbraň se jmenuje sodogomorátor. Jak se našim vědcům podařilo zjistit, jeden exemplář ještě existuje na druhém měsíci planety Ascus. Hned byli vysláni dva nejlepší. Byli to Willfram Kyrr a Eric Levassor. Bohužel, za několik týdnů po jejich přistání se spojení přerušilo a o jejich osudu není nic známo. Vzhledem k tomu, že vědcům zůstala poslední dálková kosmická loď, rozhodli se, že vyšlou ještě jednoho člena. Tím členem jste vy...

INSTALACE První věc, která asi nikomu neudělá radost, je zjištění, že hra je jištěna kódem. Bohužel. Je jasné, že autorům se nemůžeme divit. Vždyť u nás je pirátství na prvním místě... Potom dlouho nic a až potom přijde legální zakoupení hry. Malým plusem je snad jenom to, že se snažili udělat něco nové. Proto v příručce najdete na každé straně barevnou tabulku, ze které vybíráte barvu, podle toho jakou bude vyžadovat počítač. A tady je malý kámen úrazu. Pokud vlastníte monochromatický monitor, budete mít problém zjistit o jakou barvu se jedná. Zkoušel jsem to na monochrom notebooku a neuspěl jsem.

KÓD Po spuštění naběhne tabulka, ve které máte na výběr. Buďto se bu-

dete chtít nechat zasvětit do příběhu hry, nebo budete chtít hrát. Vzhledem k tomu, že jsem vás už zasvětil, začneme hrát. Po přistání na Quadamu vystoupíte z rakety a koukáte kolem. Pusto a nehostinno, hmm (kupodivu). Svého hrdinu vidíte z dálky, ale to nevadí. I kdybyste ho neviděli vůbec, vždy zaregistrujete nějakou jeho hlášku. Celá hra je dělaná s nádechem humoru, což však ze začátku působí trochu rozporuplně, protože příručka vás připraví spíše na nějaký hororový thriller. Pardon trochu zveličuji. Musím však připustit, že i když je to první hra, kterou od tvůrčího týmu Agawa vidím, celkem na mě zapůsobila. Děj hry je totiž vytvořený celkem logicky. Se svým kosmonautem se podíváte na řadu míst, kde potkáte různé formy života. Třeba červa ze stromu, motýla, mořského hada, skákající míč a řadu jiných Quadamských potvor. Musíte řešit také kupu hádanek, do kterých se asi nejdříve dost zamotáte, ale na druhou stranu se z toho potom rychle dostanete vyřešením jednoho úkolu, po kterém vám začne být všechno jasné. V případě potřeby je možné hrát systémem použij všechno na všechno a byl by v tom čert, abyste nepochodili.

Jak jsem už napsal, hra je laděna humorně. To znamená, že z této hry autoři neudělali komedii, ale jenom ji trochu obohatili humorem, který určitě nejednou donutí gamesníka alespoň k úsměvu. Například se David, to jako hlavní hrdina, napije supercoly a potom se jde vymočit na keřový porost, a ten pak nějak psychicky nevydrží nátlak této odpadové tekutiny a prostě zkolabuje. Prostě napsáno, je hlavní hrdina něco na způsob Dempseyho - David také musí čelit různým nástrahám, ale přitom nezapomene ani na svůj tvrdý humor.

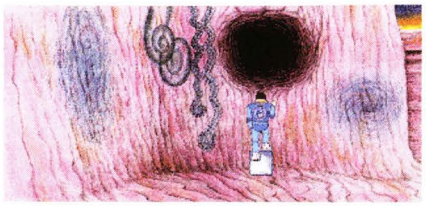
GRAFIKA A ANIMACE Grafika ve hře je trochu rozporuplná. Nevím, nechci napsat že je ošklivá, ona to hlavně není ani pravda, ale je jednodušší a hlavně nevýrazná. Vypadá to tak, jakoby stvořitel nejprve namaloval skicu a potom ji vybarvoval odstíny nějaké barvy. Co je však hlavní, po čase si na tuto grafiku zvyknete a nebude vám vůbec vadit, ba naopak bude vám připadat jako přijatelná.

Animace se moc chvály ode mne nedočká a je to škoda. Hlavně jich ve hře ani moc není. A moc se nepovedly, hlavně co se našeho hrdiny týče. Ten šlape nohama pomaleji než se pohybuje a jeho pohyb je dost trhaný. Ale jinak ostatní příšerky, co se pohybu týče, jsou celkem v pohodě.

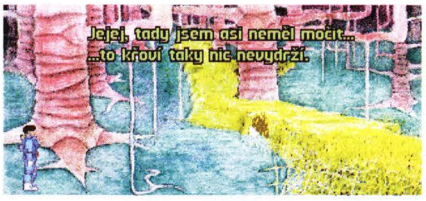
ZVUKY A HUDBA *Mise Quadam* není hra, která by byla založená na zvukových efektech. Proto uslyšíte jenom málo zvuků, které nemají nějakou závratnou kvalitu.

Lépe je na tom ale hudba. Ta se dokonce i střídá, což jenom dokazuje, že *MQ* není žádná narychlo odbytá hra. Ale přece jenom jsem si všiml takového detailu... Zdála se mi totiž nějak povědomá, čím to asi bude?

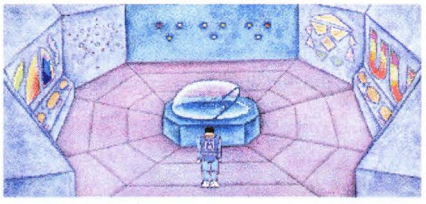
ZÁVĚR ZÁVĚRŮ Co dodat. Další český produkt, který v sobě ukrývá kus tvrdé práce. Tato hra se dá podle mne klidně přirovnat k nejlepším českým adventurám od Pterodonu. Co na tom, že má slabší grafiku, vždyť grafika není všechno. Myšlenka a hratelnost jsou to hlavní. A toto obojí hra splňuje. —Vlapon



Na to, abyste se vyškrábali nahoru do jeskyně, budete muset navštívit svou raketu. Hodíme si pod nohy plech a můžeme radostně lézt.



Grafika, jak jste už určitě zpozorovali, je nic moc, ale po nějakých nahraných minutách vám bude připadat OK a ještě se vám bude líbit. Právě teď si David odlehčil a zničil tak trochu vegetace.



Dokonce jsem se podíval i do stavby neznámé civilizace. Bohužel (nebo snad bohudík?) již nepatří mezi ty, které ještě existují. Proto jsem jim vzal krystal, vždyť oni ho už potřebovat nebudou.

Krajina ve hře se mění, což je samozřejmě jenom dobře. A proto nesdílím Davidovu hlášku. Právě teď vylezl do nějaké pouště. V pozadí skáče nějaký míč, který neumí česky, anglicky a dokonce ani francouzsky. Copak nechodil do školy?

65

grafika: 55
animace: 50
hudba: 60
zvuk: 20

MISE QUADAM

testováno na: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP

pro: hra chytne a nepustí **proti:** grafika (hráč si musí zvyknout) a animace

Jedná se o další kvalitní domácí produkt, který určitě zaujme na delší dobu.

Primal Rage

Vladimír Ponechal

Dodnes vzniklo mnoho bojových her. Byly to hry špatné nebo dobré. A teď vznikla další bojovka, o které si myslím, že patří mezi ty lepší.

Svět se zřítil v základech. Lidská populace už prakticky neexistuje. Těch pár jedinců, kteří přežili, se spojili do tlup, a protože jím nic jiného nezbývalo, začali uctívat největší sílu, jaká se v okolí nacházela. Byla to monstrózní zvířata.

Po katastrofě se úplně změnilo rozložení kontinentů. Teď se podobají spíše hlavě ještěra, který právě z tlamy vypouští oheň. Jednotlivá území obývají tlupy, které vzývají svého bohaještěra (vás), který za ně potom bojuje.

platforma: PC-CD
minimum: PC 386/25, 2 MB RAM, CD
v přípravě: Amiga, MAC-CD, Saturn, 3DO, PSX

počet hráčů: 1 – 4
vydavatel: Time Warner Interactive
distributor: Warner Interactive Ent.
datum vydání: září 1995

Bylo tady mnoho přemnoho bojových her. Už od starých osmibitů se tyto hry, jako samozřejmě všechny ostatní druhy her, změnily k nepoznání. Holt naše domácí stroje mají už o nějaký ten milion informací větší průtok přes procesor než před lety. Je to velmi znát ve zvucích, grafice, ale i v celkových bojích, které se víceméně skoro podobají skutečnosti.

JE TO TADY Ano přišla další, a musím říci dobrá, bojová hra. A dokonce přinesla i trochu něco jiného. Přes karete lidí, mutantů, ale i zvířat (lišek, psů, kojotů a co já vím ještě čeho) se výrobci pomalu, ale jistě propracovali k velkým a obludných ještěrům, ale i gorilám (neškodné opičky to asi nebudou) a mutovaného hada. Ale pěkně postupně.

Je budoucnost (nemám tušení, který rok se píše) a na Zemi se žije přímo nanic, jako mimo jiné i dnes. Ale co to. Najednou z dalekého předalekého vesmíru přilétla záhuba v podobě velkého, černého meteoritu - asteroidu. Velká a mohutná exploze způsobila něco, co zavrhlo matičku Zemi do věčné tmy. Oběžná dráha planety se změnila a nastaly katastrofy v podobě zemětřesení, záplav a jiných přírodních katastrof, které skoro úplně vyhubily lidstvo. Lidé, kteří zůstali, byli zavrženi do naprosté nevědomosti a zatracenosti. Tak jako v dávné mi-

Samozřejmě, že se nabízí boj s počítačem nebo s kolegou. Vybrat si můžete jak vlastního bojovníka, tak i nepřítele. Jediným omezením je fakt, že to musíte stihnout do časového limitu, který je ale na druhou stranu postačující.

Pozadí se mění spolu s bojovníky. Jiná země, jiné pozadí. Právě teď bojuje *Chaos* s *Diablem* ve zbořeném městě. Samozřejmě, že nemohou chybět i lidé, kteří povzbuzují své favority a jsou ochotni kvůli ním obětovat život.

Prales. Mix pazvuků a skřeků, který vydávají repráky zvukové karty, tento obrázek vás příjemně naladí do této perfektní hry. Vždyť, co se víc hodí pro takováto zvířata než prales.

Dva pohledy. Vlevo vidíte „opičáka", který tentokrát vyhrál a své vítězství dokazuje bušením do hrudi a zároveň kolem něj radostí skáčou lidé. Na druhé straně je poražený *Diablo* se svými „podřízenými", kteří ho oplakávají. V popředí je žena, která se vás snaží přesvědčit, abyste opět začal bojovat.

Proti sobě stojí *Sauron* a *Vertigo*. *Vertigo* ma velkou výhodu díky své zákeřnosti, ale *Sauron* zase je mohutný a jeho zuby mají obrovskou schopnost vysvětlovat podstatu smrti.

Blizzard

Chaos

Blizzard a *Chaos* jsou nejslabší příšerky. Zařadil bych je do rodu „opic-mutantů". Napsal jsem, že slabých... Ale to až taková pravda není. Problém je v tom, že používají pro boj hlavně ruce a nohy. A tady je ten problém. Pokud se totiž mají utkat s takovým *Sauronem,* nemají asi moc velkou naději na úspěch, protože čelisti tohoto nebezpečného protivníka jsou mnohem razantnější něž třeba jejich pěsti. V tomto případě jim nepomůže ani rychlost, leda že by byl *Sauron* chromý. Zato jejich speciality jsou na dost velké úrovni. *Blizzard* může třeba použít tah *mega úder, vzdušný vír* nebo *mrazicí dech.* Obdobou je *Chaos,* který zase používá *přímé uchopení, třesení se zemí* a nebo *silné zvracení* (fuj, to je ale nechuta).

nulosti, i teď se objevili obrovští mutanti ještěrů a předpotopních příšer. A protože potomkům lidí nezůstalo nic, jenom víra v něco, rozhodli se uctívat to nejsilnější, co na světě bylo. Byli to obrové - mutanti. Mezitím však čas nezůstal stát. Explozí a přírodními katastrofami se změnilo rozpoložení kontinentů natolik, že se začaly podobat hlavě ještěra (zvláštní). Ale to není všechno. Protože lidská závist a ješitnost je stará jako člověk sám, po čase začaly boje mezi národy - kmeny. A aby to bylo ještě zajímavější, nebojují národy mezi sebou, ale bojují za ně ještěři.

BOJOVNÍCI Ve hře objevíte sedm „příšerek". Jak už v poslední době bývá u těchto her standardem, každý předpotopní bojovník má jiné schopnosti a vypadá trochu (o velkou trochu) jinak než jeho soupeř. Nemohou chybět ani speciální údery, či různé zákeřnosti, které mají protivníka zaskočit a ubrat mu trochu z jeho povědomého života.

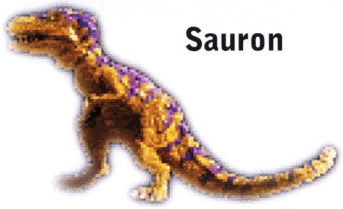
HRATELNOST Hratelnost je více než dostačující. Postavičky na obrazovce poslouchají bez nějakých problémů. Ale co hlavně dělá z této hry to pravé je, že se autoři snažili vytvořit hru, která by byla postavena na realitě. Já vím, v předcházejících řádcích jsem se rozepsal o tom, který bojovník je vyhovující a který ne. Ale úspěch v boji nezáleží jenom na tom, jak kdo je vyhovující. Na zřetel jsou brány i takové detaily jako hmotnost, mohutnost nebo obratnost bojovníka. Tak třeba, když bojujete se *Sauronem* proti *Armandovi*, stačí vám, když budete jenom prudce útočit a sem tam se uhnete. Ale pokud půjdete proti *Armadonovi* s *Talonem*, tak to už je těžší kaffčo a jen tak to nepůjde. Budete muset neustále taktizovat, krýt se a dělat rychlé výpady a až potom budete mít nárok na nějaký úspěch.

Dalším bodem je vedení boje proti počítači. Tady jsem však bohužel objevil drobnou chybičku, která by tam však neměla být. Párkrát se mi totiž stalo, že když jsem si vybral *Saurona* a bojoval se slabším protivníkem, stačilo mi jenom držet jednu jedinou klávesu. A *Sauron* jenom rafal, rafal, rafal a ten slabší si jenom nabíhával a nabíhával až se z toho umrtvil. Jenom zřídkakdy se mi stalo, že by ten slabší změnil taktiku.

***Diablo* dostal přímý zásah ocasem od *Talona*, jednoho z nejnebezpečnějších protivníků. Jenže boj ještě pokračuje. *Talon* se snaží postavit, ale už nemá žádnou životní energii (sílu), takže padá k zemi.**

Grafika hry je propracovaná. V pozadí jsou vidět erupce sopky, šlehání plamene. Samozřejmě, že i naši bojovníci nesmějí dělat ostudu, a proto jsou rozkresleni velmi precizně. Když jsme už u toho, dalším bodem je animace. Ta stejně jako grafika nemá chybu.

Diablo



Sauron

Talon

Jedná se o masožravé živočichy, kteří mají zakrnělé přední nohy, a proto se pohybují jenom na zadních. A protože jsou to masožravci, jejich nejnebezpečnějšími zbraněmi jsou ostré a velké tesáky. Mimo jiné však používají i šleh ocasem nebo kop nohou. Speciality *Diabla* jsou *šlehání plamenů, horká noha, pekelný záblesk*. Musím podotknout, že se jedná o velmi nebezpečného protivníka. Specialitami *Saurona* jsou *vyvolání krátkodobého zemětřesení* a *ječení*, kterým ohluší své protivníky. Jinak je *Sauron* největší mezi ještěry. A posledním z ještěrů je *Talon*. Tento „tygrovitý dravec" je nejmenší z ještěrů. Je však nejlepším bojovníkem z této sedmičky. Jeho ohromná rychlost a nebezpečné tahy (specialita - *šílená zuřivost)* z něj dělají bojovníka, jak má být, a určitě si ho po delším hraní oblíbíte.

OVLÁDÁNÍ Ovládání je komfortní jak na klávesnici, tak na joysticku. Při hře dvou hráčů je klávesnice rozdělena na dvě části. Levá slouží na ovládání levého bojovníka a numerickou klávesnicí je možno ovládat pravého mutanta. Veškeré záležitosti, které se týkají ovládání nebo hry, jsou dostatečně podrobně rozepsány v příručce, která je zpracována celkem slušně (ono se toho vlastně ani moc na ní nedá pokazit).

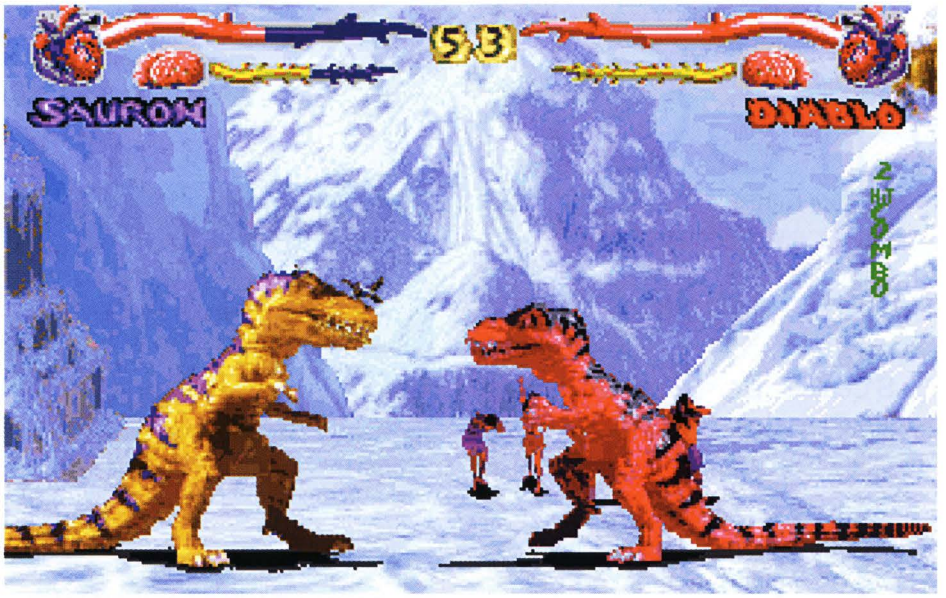
Jinak vám bude asi trochu déle trvat, než si zvyknete na ovládání. Ne, že by snad byl *PR* nějak složitá hra, ale jak jsem už napsal, každý bojovník má vypracované své vlastní bojové umění, a proto se vám určitě stane, že si ze zpočátku budete plést jednotlivé tahy. Proto vřele doporučuji, abyste si vybrali jenom jednoho bojovníka a pořádně se ho naučili ovládat, jinak si v tom uděláte jenom paniku a chaos.

GRAFIKA Jak jste si už určitě všimli na obrázcích, je grafické zpracování na dostatečně vysoké úrovni. Jednotlivá území národů mají jiné pozadí, což je samozřejmě už v dnešní době normální a nikoho to nepřekvapí. Nemůže také chybět ani pohyb v pozadí - třeba exploze lávových jezírek nebo po obrazovce létají různé záležitosti, které si říkají „ptáci" - okřídlení ještěři. Ve hře vám do očí udeří celkem pěkný nápad, který se mně osobně velmi líbil. Když bojovník prohrává, snaží se ho jeho lidští zastánci, kteří do teď skandovali v pozadí, nějak podpořit. Proto se postaví do středu bojiště a začnou se mu klanět. Nevadí jim ani, že boj je v plném proudu. Prostě si kleknou před svého zvířecího „boha" a začnou se mu klanět. To jim však skoro pokaždé přináší záhubu. Proto kdyby vzduchem létalo místo ptáků i něco jiného, nedivte se, to jsou „jenom" lidé.

ANIMACE Protože je grafika na vysoké úrovni, byla by velká chyba, aby se toto všechno pokazilo špatnými animacemi. Naštěstí pro nás hráče, autoři tuto chybu neudělali a na animacích si dali záležet. Určitě vás překvapí, že pohyby postaviček nejsou dělané klasickým „kloubovým" způsobem - tj. že tělo bojovníků není rozdělené očividně na nějaké klouby, v kterých se ohýbá a tím vytváří trochu divný pohyb, ale plynule se dokáže hýbat a tím pádem na vás bude hra působit o to víc realisticky.

ZVUKY Už se stalo standardem, že pokud se jedná o nadprůměrnou hru, většinou jsou zvuky a hudba zpracovány profesionálně. Nijak jinak tomu není ani u této hry. Všechny pohyby a tahy mají svůj specifický zvukový doprovod. Třeba když se bojovník válí v prachu na zemi, vychází z repráků tlumený sípot vzpamatovávajícího se zvířete, nebo můžete slyšet bolestivé skřeky zasažených ještěrů nebo křik lidí, kteří právě letí vzduchem atd. Hudba podle mě není špatná, i když je pravda, že by se dala ještě o trošku vylepšit.

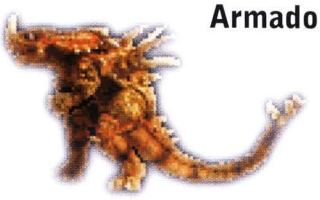
SLOVO NA ZÁVĚR *Primal Rage* je bojová hra pro ty tvrdší z nás. Je plná krve a násilí a možná proto se nebude líbit úplně všem zastáncům tohoto žánru - ono když čekáte na dotažení boje - úrovně a potom vidíte poraženého nepřítele, budete mít asi takový divný pocit (možná soucit?). Na druhou stranu však člověk může obdivovat pěkně zpracovanou hru, která sice není nějaký megalomanský zázrak, ale na delší čas vás určitě chytne. Proto, vyberte si sami, jestli ji chcete mít nebo ne. —Vlapon



Na herní obrazovce objevíte *životní sílu, psychiku, název bojovníka* a *čas*. *Životní síla* je to nejpotřebnější, a proto ji musíte neustále sledovat. Pokud přijdete o všechnu, znamená to konec. *Psychika (mozek)* není až tak potřebná, mimoto rychle dorůstá, takže tady problém nehrozí. Velmi potřebné je dávat pozor na čas. Když vyprší, prohrává ten, kdo má menší životní energii.

Jediná ze speciálních zbraní ještěra *Diabla* je plivání ohně. Je to velmi účinná zbraň, která dokáže zneškodnit na okamžik i mnohem větší protivníky. Samozřejmě, že všichni bojovníci mají své skryté techniky, které mají dostat soupeře do méně výhodného postavení.

Vítězný řev *Saurona*. Porazil mě. A že jsem mu dal ale zabrat.



Armadon

Armadon je typický plaz pokrytý dlouhými ostny, které mu samozřejmě slouží i jako nebezpečná zbraň - hlavně jeho ocas. Nepoužívá sice zuby, ale o to nebezpečnější zbraní je jeho kel na začátku hlavy. Tím dokáže bodat a napichovat nepřítele ze spodu. Jinak je na svou neohrabanost až moc pohyblivý a působí spíše dojmem jednoduchého býložravce. Jeho speciality jsou třeba *mega náboj, spavý hřebík.*

Vertigo

Posledním bojovníkem je *Vertigo*. Jedná se o takovou mutaci hada z ještěrem. Síla tohoto „hadoještěra" je hlavně v zákeřnosti. Dokáže vyhodit svou končetinu daleko před sebe a tím způsobem ohrožovat nepřítele i na větší vzdálenost. Jeho speciality se také vyznačují zákeřností a jsou to *okamžitá teleportace* za záda protivníka, *voodoo kouzla* a k tomu všemu ještě dokáže *chrlit jed.*

75

grafika: 80
animace: 75
hudba: 60
zvuk: 75

PRIMAL RAGE

testováno na: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, ds CD, SB 16 ASP

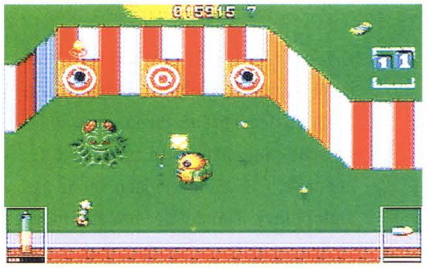
pro: hra má spád, zajímavé speciální údery a kouzla, snadná instalace **proti:** po čase se stane hra nudnou, slabé intro

Hra *Primal Rage* je určená hlavně pro milovníky tohoto typu her. Je plná krve a násilí. Pro své zpracování si však určitě najde i příznivce mezi hráči, kteří normálně „bojovky" nehrají.

Josef Komárek

ViroCop

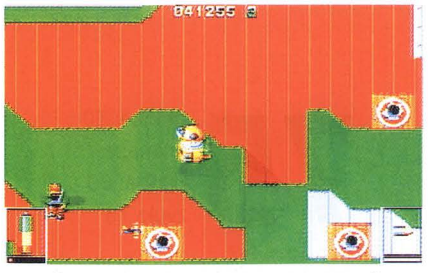
Programátor-legenda **Andrew Braybrook** vtrhl na monitory amigistů se svou nejnovější hrou. **Stane se i ona legendou?**



První, s kým se ve hře setkáte, je Franta Zelený a bude vám po celou dobu hraní dělat průvodce.

Po nezvykle tvarované běžecké dráze kupodivu nikdo neběhá, zato tu hopsají klučíci na hopsadlech.

Dave byl zpočátku velice hravý, ale hráči amerického fotbalu neměli na zábavu ani pomyšlení.



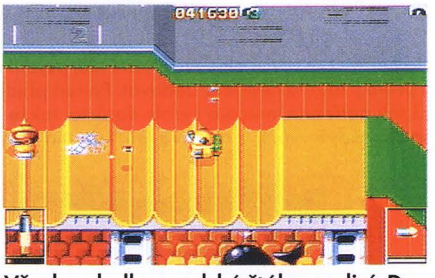
Výrobní vada: hlava Virocopa zůstala nepřišroubována a při větších skocích se odděluje od trupu.

Sportovní areál se vším všudy: běžecké tratě, doskočiště pro skok do dálky, a mezi tím plno kreditů.

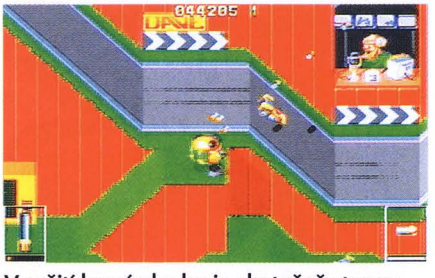
Hlásíme se vám z podzimního herního veletrhu ECTS. Naše pozornost se soustředí na jednu z nejzajímavějších počítačových osobností tohoto desetiletí. Novináři si na něm pěkně pochutnali. Po celém světě se píše o comebacku programátora Andrewa Braybrooka, o jeho věrném příteli - *Virocopovi.* Pisálci už o něm popsali desítky, ne-li stovky stránek. Hráčská veřejnost na něj netrpělivě čekala několik měsíců. Už přijíždí černá limuzína, dveře se otevírají a vystupuje pan Braybrook. Dveře zůstávají otevřené a nyní se v nich objevilo podivné stvoření. Se zájmem si prohlíží přihlížející, je, pravda, trochu ostýchavý a nelze se mu divit. Zatím prodělal jen pár policejních testů, kdy se výborně osvědčil v terénu. Díky výkonnému pohonu a skvěle zkonstruovanému podvozku se dokáže pohybovat rychlostí až 20 km/h i ve velice členitém terému. Již se odvážil vystoupit z vozu a všichni si jej můžeme pečlivě prostudovat. Propracovaný design, chytře umístěné závěsy zbraní, roztomilý kukuč. Davy šílí, kamery bzučí a spouště desítek fotoaparátů redaktorů Excaliburu cvakají. Po boku A. Braybrooka vchází do výstavního areálu, nový hrdina - Virocop.

platforma:	Amiga 1200
doporučeno:	Amiga 1200, 4 MB RAM, HDD
minimum:	Amiga 1200, 1,8 MB volné RAM
existuje na:	Amiga 500
typ:	střílečka
počet hráčů:	1 - 2
producent:	Graftgold
vydavatel:	Renegade
distributor:	Warner Interactive Entertainment
datum vydání:	léto 1995

Výborným vizuálním efektem je vylétávání prázdných nábojnic při střelbě z kulometu.

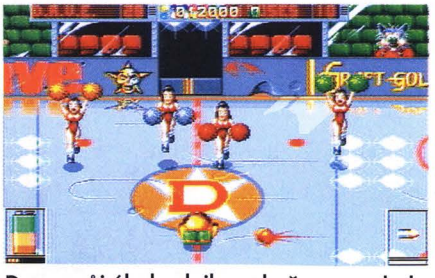


Všechny hollywoodské štáby se diví: Dave se prohání po rozpálené plechové střeše.



Využití hrací plochy je skutečně stoprocentní. Svědčí o tom i kompletní komentátorské stanoviště přenášející závody F1.

Jako první tvrdí protivníci se představují zlí hokejisté, kteří uvěznili čtyři relativně krásné roztleskávačky.



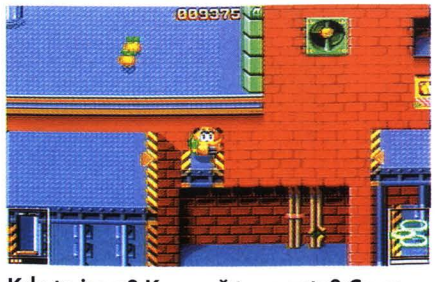
Dave svůj úkol splnil a odměnou mu byl stupidní taneček.

Zemi arkád obsahuje všechny prvky pro tyto hry tak typické: výtahy, pohybující se visuté plošiny...

... nejrůznější bludiště, Pac-many, létající dědky pouštějící bomby, několikaúrovňová území...

... tajemná zákoutí, spousty bonusů, a samozřejmě dotěrné nepřátelské bytosti.

Jakmile získáte dostatečnou sumu peněz, kupte si tuto zbraň. Má sice omezený dosah, ale zničí úplně všechno!



Kde to jsem? Kam mě to vezete? Co se mnou chcete dělat? Pomóc!

Už je to dávno...

co jsme mohli obdivovat poslední hru programátorského esa Andrewa Braybrooka. Jmenovala se *Paradroid* a v roli osamělého robota jste prolézali kosmickou základnou. Na svou dobu byla zpracovaná doslova maximálně a skvěle chodila na osmičkách i šestnáctibitech. Od té doby ale uplynula hezká řádka let a leccos se změnilo. Světlo světa spatřují stále výkonnější počítače, zatímco tehdejší elita (Amiga 500, ST) pomalu (velice pomalu!) dosluhuje. To „velice" platí zejména pro starší typy amig, jejichž majitelé jsou neustále obšťastňováni desítkami softwarových produktů nejrůznější kvality. Prestižní anglické časopisy okamžitě svými 91 procenty hodnocení katapultovaly *Virocopa* do herního nebe a nasadily ho jako tip #1 na hru roku.

Viří polda

Virocop není jen narychlo splácaná herní postavička. Je to ochránce zákona s vlastní identitou a posláním. Jmenuje se Dave, což je docela obyčejné jméno. Není to však jméno, je to zkratka. DAVE totiž znamená Digital Armoured Virus Exterminator, což znamená digitální, obrněný likvidátor virů. Z čehož se dá lehce odvodit jeho úkol, a sice zničit všechny viry v počítačových hrách. Myslíte, že to bude snadné? No, asi tak napůl. Dave se musí probít přes pět zón, které jsou rozděleny na tři úrovně plus závěrečný strážce. Celkem tedy dvacet úrovní.

Nejprve si zahrajeme na antidopinkovou kontrolu a na nejrůznějších sportovních kolbištích postřílíme všechny nesportovní sportovce. (Ale kdo nás pak bude reprezentovat?) Následuje transport do přelidněné džungle, kde se nachází několik velice nepříjemných virů. Zvláště to jsou

Hloupý Virocop se právě přesvědčil o tom, že neumí plavat.

Hlava King-Konga uvěznila princeznu v nejvyšším mrakodrapu ve městě. Dave musí nejprve zničit dva čertíky po stranách - ventilátory v podlaze jej nadnesou, aby je mohl zasáhnout.

Hlava explodovala...

... a Dave získal princezniny sympatie.

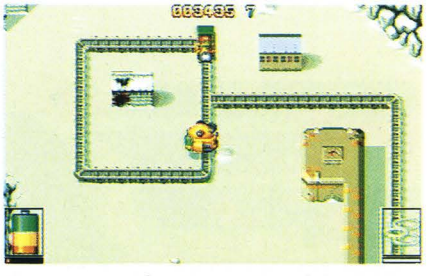
Malé vojáčky můžete poslat na věčnost dvěma způsoby: buď je zastřelíte, ale mnohem zábavnější je přejíždět je.

Jeden z největších závarů této úrovně: Dave uprostřed křížové palby ze sedmi raketometů.

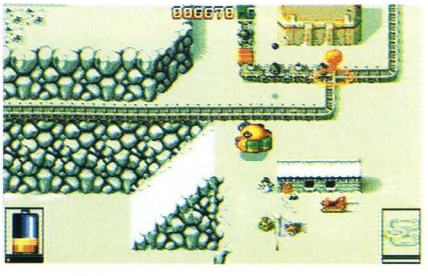
Rakety ze sebou zanechávají působivé kouřové stopy, ale jinak je to zbraň tak akorát na dvě věci!

Pozor všem! Vrtulník příslušející jednotce M*A*S*H 4077 byla napadena neznámým živočichem!

Sensiblovský styl: po titěrných kolejích jezdí maličké vláčky. Pro viry však tento styl neplatí.



Davem bylo obsazeno i staré lokomotivové depo na Zličíně.



Hú hú! Šššš! Vláček vyráží na svou poslední cestu. Vlaječka dole symbolizuje poslední uloženou pozici.

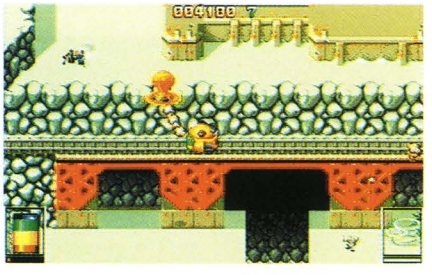
popelnice plivající dotěrná jabka, asi nejnepříjemnější je všudypřítomný čmelák se dvěma rotačními raketomety. Následují tři strážci zóny (mimochodem, jejich likvidace je řešena velice originálně) a dostáváme se do další fáze hry, do *Cannon Fodderu*.

Pomoc v krizi

V této trošičku pozměněné oblíbené hře *(C.F.)* každý narazí na hlavní obtíž: na některých místech se dostanete do příšerně závarových situací. Dave se ocitá uprostřed palby malých vojáčků, tanků, helikoptér, minometných baterií a bitevních lodí. Sebekriticky musím přiznat, že jsem uprostřed této zóny málem zůstal viset. Velice pomáhají kódy, které obdržíte po každé úrovni a obchod s arzenálem (taky po každé úrovni). Dave dále poputuje do středověku, kde je obtížnost ještě snesitelná. Už jsem si mnohokrát myslel, že se dál nedostanu, ale s pevnou vůlí se mi podailo nástrahy překonat. Odstranění hlídacího draka bylo otázkou několika málo vteřin a vůbec všichni strážci úrovní jsou nesnesitelně jednoduší (ne že bych si stěžoval, právě naopak). Poslední zónou je cyber-svět, kde se Dave prohání uvnitř neznámého druhu počítače a koneěně ničí skutečné viry. To už ale na mě skutečně bylo trochu moc a tak jsem Virocopa na chvíli odložil a se mohu plně věnovat zpracování této hry.

So good

Že se na tvorbě hry podílel velice silný programátorský tým v čele s již zmiňovaným Mr. Braybrookem, je jasné už při letmém pohledu na zpracování jednotlivých úrovní a zvláště pohybů samotného policisty. Díky tomu není Virocop jen obyčejnou pseudo-3D střílečkou, ale po technické stránce naprostou bombou. Ovládání Davea je velice jemné, i s klasickým joystickem dosáhnete velmi přesných pohybů. Na Virocopa můžete navěsit tři různé zbraně a mezerníkem mezi nimi přepínat. Program nabízí hru jednoho nebo dvou hráčů (po sobě) nebo kooperativní hru dvou hráčů, kdy jeden řídí pohyb milého plecháčka a druhý



Tady opatrně - stačí chybný krok a Dave se zřítí do propasti. Vše podporováno minometnou palbou.

Hrome, co k těm obrázkům mám pořád psát, když je to pořád to samý?

Bude zima, bude mráz, kam se, Dave, kam schováš?

Další zastávka: středověk. Trvalo mi dlouho, než jsem se sem dopracoval, ale ještě déle trvalo dostat se dál.

Tato část je doprovázena výbornou scénickou hudbou, která dodává sílu k dalšímu putování.

Další pokus ztracen - Dave explodoval. Po kolikáté už?!

Kouzla, čáry, ohnivé páry! Světe div se - sudy skáčou a střílejí z děla!

Středověk, kacíři a peklo. Malí čertíci pobíhají kolem a působí nečekané problémy.

Díky systému spínačů a výsuvných panelů se Dave prokousává kupředu. Cesta je obtížná, likvidace hlídacího draka primitivní.

Poslední část tohoto amigáckého eposu - *Silikonové údolí*. Dave bojuje s viry přímo uprostřed počítače.

Tam, co nyní zeje díra, bývala kdysi odpalovací rampa. Tam, co je ten šváb, za chvíli nebude nic.

ovládá směr a způsob střelby. Dave může být ovládán i klávesnicí nebo myší (!), což nedoporučuji.

Po stránce grafické také není co řešit. Každý objekt, každý čtvereční centimetr hrací plochy, všechno má dokonale vyvedené detaily. Hráčovu oku dokonale lahodí použitá paleta barev, výborně zvolená ke každé úrovni. Samozřejmostí je krásně plynulý scrolling do všech osmi směrů. Jedna vada na kráse tu přece jenom je: při velkém hemžení protivníků se animace stává hrozně trhanou (!!!), což vzhledem k výpočetnímu výkonu Amigy 1200 dost dobře nechápu (už jste to někdy viděli u arcady??). Holt i mistr tesař se někdy utne!

Ale zpět k příjemnějším věcem. Stejně jako grafici také hudebníci se celkem vytáhli, všechny skladby (skoro) jsou pěkné, melodické, dobře malého plecháčka doprovázejí jednotlivými úrovněmi. I zvuk je skvělý, efekty jsou mnohdy velice originální, i když v některých případech připomínají *Atari 800*.

Takže

co teď s tím? Mám před sebou hru, která je poměrně originální (viz obrázky), výborně zpracovaná ve všech směrech, ale v závěru jen těžko hratelná. Užitná hodnota a tím pádem i zábava se tak snižuje na čtyři pětiny, což v současné stupnici hodnocení Excaliburu představuje 80 procent. I když u mě nemůže kandidovat na totální hodnocení z *Amiga Action*, určitě by ji měl vidět, slyšet, hrát a mít doma každý majitel Amigy. –Joe

81

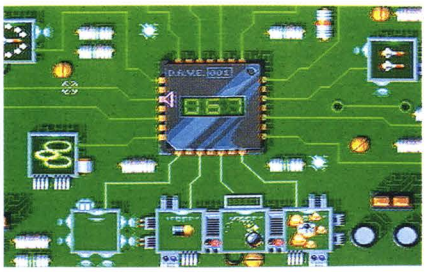
grafika: 84
animace: 80
hudba: 80
zvuk: 75

VIROCOP

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 540 MB HD, joystick

pro: skvělá stmosféra, přístupové kódy, kooperativní mód **proti:** v závěrečných fázích obtížnost, při použití level-kódu se nulují peníze

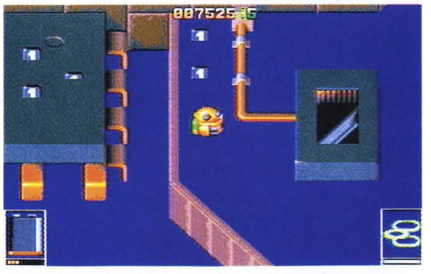
Zajímavá trojdílná hra - první třetina vydrží na pár dnů skvělé zábavy, ta druhá na pár dnů usilovné hry, a ta třetí na pár týdnů trápení.



Nezbytný obchod se zbraněmi všeho druhu. Nemáte-li dostatek peněz, můžete složit jen určitou část ceny, po další úrovni zaplatit zbytek a zbraň je vaše.

Nezničíte-li tyto integráčky do několika sekund, zasypou vás sprškou naváděných střel!

Dave se zbaběle schovává v prostoru „restartu". Ale abych pravdu řekl, ani se mu nedivím.



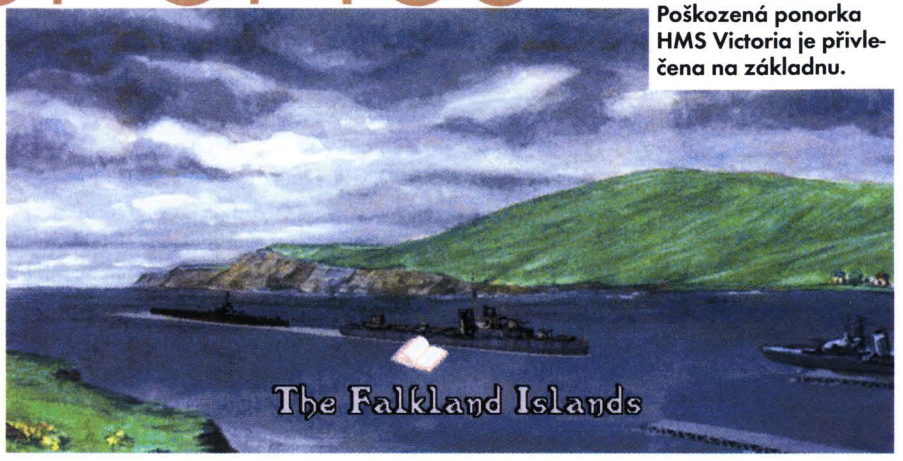
Počítač. Kdysi to bývalo sídlo plné zábavy, nyní tudy prochází strach.

Grafika uvnitř počítače je značně jednoduchá, snad až moc; autorům zjevně došly nápady.

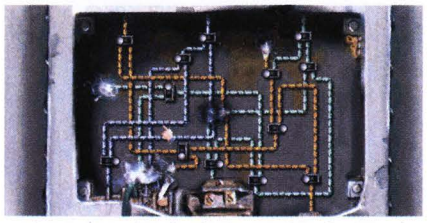
Tomáš Smolík

Prisoner of Ice

Po více než dvou letech přichází druhá adventure o kultu *Cthulu*, která nám vypoví o dalším pokusu přivolat **národ Prastarých na povrch zemský.**



Poškozená ponorka HMS Victoria je přivlečena na základnu.



Jeden z logických úkolů. Jednoduché.

V té bedně u zdi pod mříží leží ten, který se osobně setkal se zajatcem ledu.

Ano, to je on.

platforma:	PC-CD
minimum:	486, 4 MB RAM, ds CD
typ:	adventure
žánr:	horror
tvůrce:	Bruno Farelli
producent:	Chaosium Inc.
vydavatel:	Infogrames
datum prodeje:	1995

V roce 1993 vydala firma Infogrames zajímavou adventuru *Shadow of the Comet* inspirovanou dílem amerického spisovatele H.P. Lovecrafta. Hra měla velice dobrou grafiku, ale hlavně skvělý příběh, který by amerického horrorového spisovatele jistě potěšil. Až na závěrečný happy end, který není pro Lovecrafta zrovna typickým. A ještě jedna zajímavost, hra nešla ovládat myší, nýbrž jen klávesnicí. To by snad již stačilo, takže se nyní můžeme podívat co se od té doby změnilo.

1937, JIŽNÍ PÓL

Bjorn Hamsun, syn známého badatele, utekl z tajné nacistické základny, s pomocí člena komandos O'Learym. Odcizili vojenské vozidlo, naložené třemi dřevěnými bednami označenými nápisem *Streng Geheim (Přísně Tajné)*. Vyslané stíhací letadlo je spatřilo, když se již blížili k britské ponorce Victoria. Vozidlo bylo zasaženo a jedna z beden vypadla ven. Brzy poté bylo německé letadlo sestřeleno. O'Leary šel zpátky pro vypadlou bednu, od té doby ho nikdo nespatřil. Bjorn Hamsun byl odnesen spolu s dvěma zbylými bednami na palubu. Po ponoření se HMS Victoria pokouší spojit s britskou základnou na Falklandských ostrovech. Mezitím si kapitán Lloyd pozval k rozhovoru amerického O.N.I. agenta Ryana, který je na palubě jako pozorovatel...

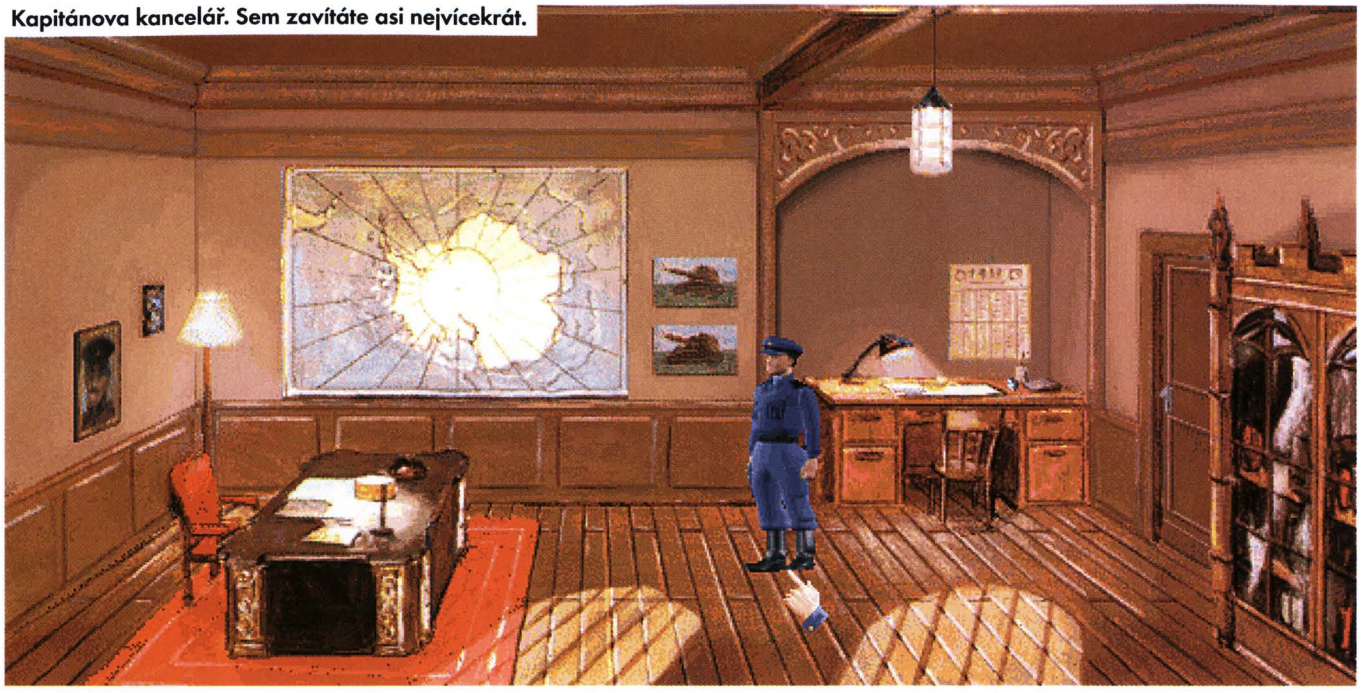
SKVĚLÉ INTRO

Takhle nějak začíná příběh nové adventury od Infogrames s názvem *Prisoner of Ice*. Část z tohoto příběhu můžete vidět ve skvělém úvodním intru, na kterém si autoři opravdu dali záležet a které vás určitě na tenhle horror naladí. Hru můžete spustit ve dvou rozlišeních. Na to v SVGA potřebujete ale 8 MB RAM a alespoň 486/66. Pokud takovou sestavu k dispozici nemáte, nezbývá vám než *POI* spustit v MCGA (320x200), což samozřejmě již není tak dokonalé jako v 640x480, ale stále to je velice dobré. V základním menu si můžete nastavit hlasitost zvuků, hudby a dialogů, plusem je, že to můžete měnit i při hře. Samozřejmě si lze zapnout či vypnout text k mluveným dialogům. Takže vzhůru na jižní pól.

ZAJÍMAVÝ SCÉNÁŘ

Samozřejmě i tato je hra inspirována dílem H. P. Lovecrafta, tentokrát povídkou *At the Mountains of Madness*. Scénář je prý založen na skutečných událostech. V roce 1935 nacisté vytvořily tajnou skupinu vědců zvanou *Ahnennerbe*. Jejím úkolem bylo studování jistých okultních věd a jim příbuzných věcí. Stejně tak začíná i příběh i této hry. Hamsun uprchl,

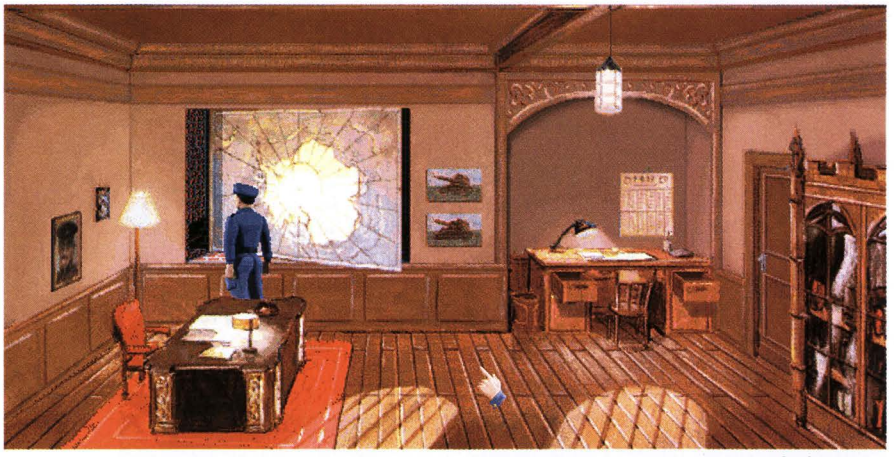
Kapitánova kancelář. Sem zavítáte asi nejvícekrát.



aby mohl varovat svět před národem *Prastarých* a vzal si sebou i exemplář, zatím uvězněné v ledu. V této chvíli vstupujete do hry vy - agent Ryan - s úkolem, zajistit co nejvíce informací a vrátit se na Falklandy. Tím to ovšem pro vás zdaleka nekončí, zlo se začíná nebezpečně rozšiřovat a jako by to nestačilo, pasou po vás němečtí agenti. Jak se bráníte všem útokům, dostáváte se stále hlouběji k tajemství kultu *Cthulu.* Mezitím umírají další lidé, objevíte ve svých řadách zrádce a naopak zjistíte, že i vy máte svého špióna mezi německými agenty. Na jejich tajné základně u jižního pólu se setkáte s profesorem Parkerem, ano s ním, tehdy mladým vědcem, jste bádali po národu *Prastarých* v *Shadow of the Comet.* Nyní je ale již starým pánem, takže se objektem vašeho zájmu stane spíše jeho vnučka. V Buenos Aires potkáte své vlastní já a v budoucnosti zas spatříte osud. Na závěr se podíváte do Illsmuthu, malého městečka v Nové Anglii, kde se odehrával děj *Stínu Komety,* nyní se zde odehraje finální souboj o osud světa. A pak již jen konec, ovšem tentokrát dle vašeho výběru. Jak vidíte, čeká vás toho poměrně dost.

NENÍ TO MOC OBTÍŽNÉ

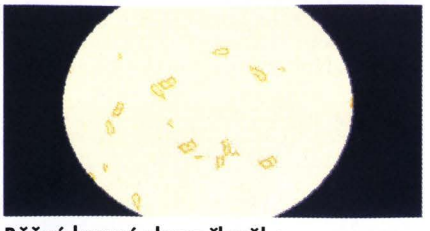
Obtížnost hry není příliš vysoká, ale narazíte na několik dost tuhých zákysů, zejména nalezení jehly vám dá poměrně zabrat. Obtížnost ale není vysoká zejména proto, že jednotlivé úkoly se



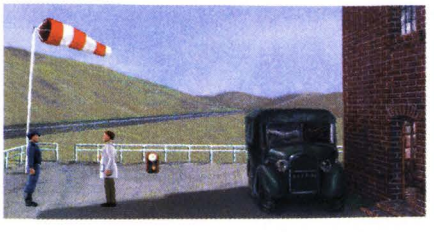
A jsme tu zas, já jsem vám to říkal.

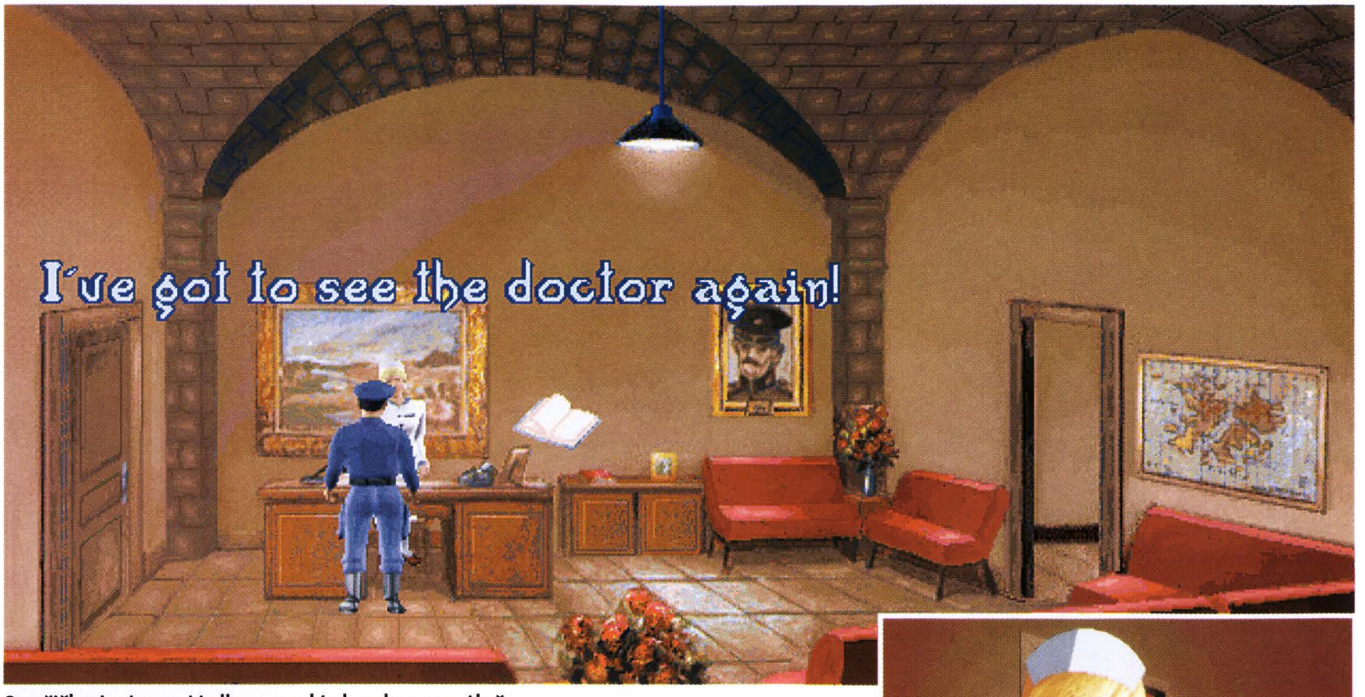
plní podle zákonů logiky, takže nemusíte kombinovat párek s telefonem, abyste získali klíč a ten pak použili na podlahu k nalezení B-52. Díky logičnosti se také rychleji ponoříte do tajemného příběhu a nemusíte se, až na výjimky, pozastavovat nad kdejakou nesmyslností. Pokud ale přeci jen budete mít problémy, tak na CD jsou pro vás připravené pozice ze všech částí hry. Ani v případě, že zahynete, není nic ztraceno, protože před každou smrtelně nebezpečnou situací se pozice sama automaticky uloží a vy si pak takovýto *joker* můžete v klidu *loadnout.* Na obtížnost má vliv ještě jedna věc. Hra je rozdělena do několika částí (ponorka, Falklandy atd.) a po přechodu z jedné časti do druhé vám zmizí skoro všechny předměty, takže v případě zkoušení *všechno na všechno* to budete mít poměrně snadné. Když jsem u předmětů, zmíním se o ovládání. Sa-

Zátiší s osobními spisy.



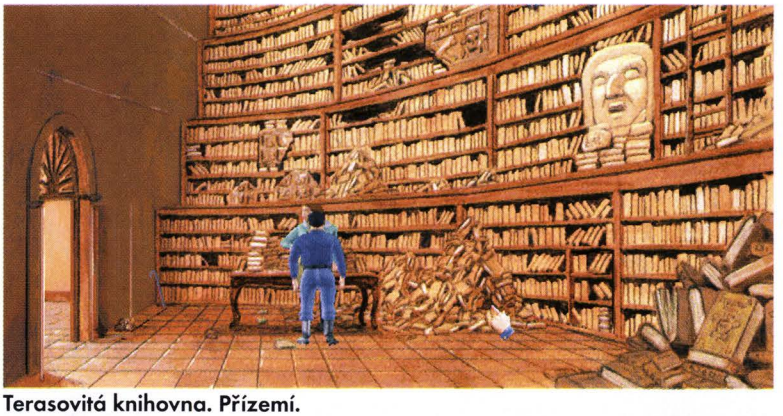
Běžný krevní obraz člověka.





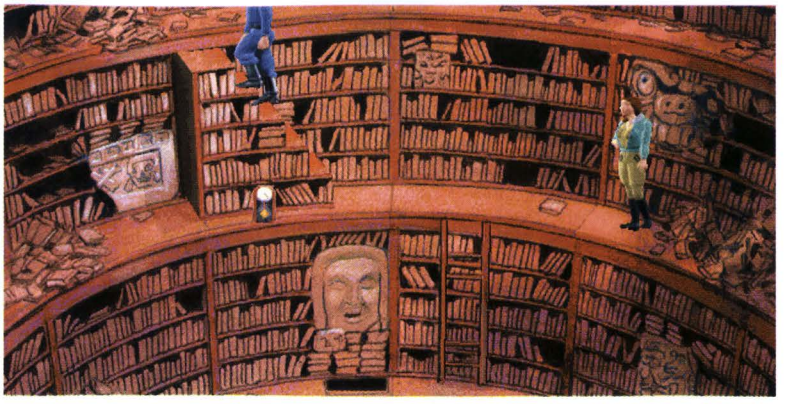
Sestřička jménem Molly vypadá docela normálně.

A vydíte to, hysterka jedna.



Terasovitá knihovna. Přízemí.

1. patro. Nahoru se dá vylézt po žebříku, ale chybí mu jedna špricle.



2. patro. Stoupám po tajných schůdkách.

mozřejmě již používáte myš, jíž ovládáte kurzor. Když s ním šmejdíte po obrazovce, objeví se vám předměty, se kterými můžete něco dělat. Jestliže s kurzorem vyjedete nad hrací okno, objeví se inventory, čili je tomu podobně jako u *Beneath a Steel Sky*. Pravým tlačítkem předměty prohlížíte a levým používáte a také začínáte rozhovory. Ty jsou samozřejmě nedílnou součástí každé adventure a i zde jsou vaším nezbytným pomocníkem. Interakce je skvělá, ptát se můžete koho chcete a vlastně se i musíte ptát téměř všech osob, protože k pokračování si často stačí jen s někým pokecat a jedete dál. A aby to zas nebyla až moc klasická adventure, je tu pro zpestření několik nepříliš složitých logických hádanek.

FORD A GAMESY

Vámi ovládaného hrdinu by mohl asi nejlépe ztělesnit můj oblíbený herec Harrison Ford. Ryan je totiž tak trochu podobný svému současníkovi Indianu Jonesovi kvůli hledání tajemné moci či souboji s fašisty, ale také svému vnukovi agentu CIA Jacku Ryanovi *(Vysoká hra patriotů, Jasné nebezpečí)* kvůli využívání moderní techniky a příslušnosti k americké zvláštní službě. No a obě tyto postavy zahrál právě Harrison Ford, takže teď už jen čekám, až mu nabídnou první počítačovou roli. To bylo ale takové menší odbočení, takže zpátky k vážné zábavě.

4. patro. Jsme nahoře. Jedno patro jsme sice vynechali, ale stejně bylo jednoduché.

ZMĚNY HLAVNĚ K LEPŠÍMU

Jak se rapidně a k lepšímu změnilo ovládání, tak se i k lepšímu zlepšila grafika. Postavičky dostaly třetí rozměr a jejich pohyby zas získaly přirozenost, všechny postavy se opravdu pohybují lidsky, perfektně zvládnutý je pohyb vodou a také *svůdná* chůze Parkerovy vnučky. Při detailu je tvář vyvedena ještě lépe než v *Shadow of the Comet* a už tam to bylo parádní. A když uvedu, že všechna pozadí jsou skvěle detailně prokreslena a parádně jsou provedena i intermezza, je jasné, že grafika je éňo ňůňo. Jestliže minule bylo lepší hudbu vypnout, tentokrát je lepší jí dát pořádně nahlas. Je skvěle tajemná, ladí s příběhem, graduje v nebezpečných situacích. Opravdu je vynikající a prakticky tvoří polovinu atmosféry. Co se týče namluvení, tak také nemám výhrad, protože vše je provedeno velice dobře, povedl se i německý a španělský přízvuk. Jenom nevím, proč se při intermezzech neobjevuje text, angličtina sice není příliš těžká, ale někomu by se to určitě hodilo. Snad jen zvuky poněkud zaostávají za svým předchůdcem, naštěstí ne kvalitou jako spíše kvantitou, mohlo jich být zkrátka více. Tohle se Inforgrames prostě povedlo, mohlo to být sice ještě o něco delší, ale i tak je to skvělé. —Lewis

85

grafika: 93
animace: 85
hudba: 88
zvuk: 80

PRISONER OF ICE

testováno na: PC 486/100, 8 MB RAM, ds CD, SB
pro: hlavně napětí, ale i všechno ostatní
proti: při intermezzech chybí text; krátká
speciality: na CD je MCGA i SVGA verze

Napínavá adventure ve skvělém provedení, škoda jen, že není delší.

Michal Franěk

Dungeon Master II
The Legend of Skullkeep

U pomníku obchodníka se zjevila takováhle potvůrka. Byl jsem z toho tak vyděšen, že jsem na ni seslal kouzlo na otvírání dveří. Tyto problémy se však stávají často, jelikož obyčejný smrtelník jen těžko stíhá souboj meči a zároveň vyvolávání kouzel, která se musí dělat postupně (po runách) a zabírá mnoho času. Kdyby byly souboje na kola (viz Wizardry VII), bylo by to mnohem lepší.

Anders Light Wielder, můj oblíbenec, ovládá většinu povolání nadprůměrně. Je to asi ale stále málo, jelikož byl již několikrát mrtev. Ještě, že v *DM2* lze mrtvoly bezproblémů oživit hned v druhé místnosti dobrodružství.

Hra je zajímavá také výskytem mechanických vymožeností, mezi než patří tato „raketka", která mě pronásledovala až ke dveřím do hradu. Zde se pozná také „inteligence" nepřátel. I ti mechaničtí předčí nestvůry z jiných dungeonů.

platforma:	PC-CD
minimum:	PC 386DX/40, 4 MB RAM, ds CD
existuje na:	PC
v přípravě:	AMIGA 1200 MAC, MAC-CD
typ:	dungeon
žánr:	fantasy
producent:	FTL
vydavatel:	Interplay
datum vydání:	srpen 1995

Deník Torhama Zeda, čtvrtý den putování v zemi Zalk

Máchl jsem mečem. Ještěrovi se podlomily nohy. Vtom přiskočil Bane a zasadil mu smrtelnou ránu. Všichni jsme se svalili na zem a děkovali Bohu. Bylo to už poněkolikáté, co se nám podařilo vyváznout na poslední chvíli.

Najednou Anders zaječel a ukázal směrem za mě. Otočil jsem se. Těsně přede mnou stál jiný ještěr. Na další boj jsme již neměli síly, a tak jsem se rozběhl směrem k nejbližšímu žebříku do podzemí. Běželi jsme celou věčnost. Slyšel jsem Cordaina, jak řve. Nemohl jsem mu pomoci, neměl jsem sílu ani vůli, abych se otočil a bojoval.

Dopadl jsem na dno jeskyně. Těsně za mnou doběhl Anders. Za nějakou dobu přiběhl Bane se zraněným Cordainem. Byli jsme v bezpečí. Sem se ještěři nedostanou a my jsme se mohli v klidu vyspat. Museli jsme, ale nechat zapálenou pochodeň, aby na nás neútočili netopýři. Ti dokáží nepříjemně pokousat...

Dočkali jsme se!

První díl *Dungeon Mastera* (viz Excalibur 4) přinesl do světa počítačových dungeonů desítky nových, neohraných a mnohdy nepřekonatelných nápadů. Byl to vlastně první „pořádný" dungeon na PC. Po něm začaly přicházet jiné hry, s leckdy lepší grafikou, s lepší zápletkou, s více postavami, s novými nápady, ale jen málokterým z nich se podařilo překonat jeho atmosféru. *Dungeon Master* se stal mýtem nejen mezi dungeony, ale i mezi ostatními počítačovými hrami.

Není proto divu, že od jeho druhého dílu se očekávalo nejméně to samé. A očekávalo se to velmi, velmi dlouho, jelikož *Dungeon Master 2* stále nepřicházel. Nyní je však tady a hned po prvních chvílích hry je mi jasné, že svému staršímu bratrovi ostudu určitě neudělá.

Už východ z podzemí, z nějž vylézá skupinka hrdinů, rozespalých po letech strávených v umělém spánku, dokonale nadchne. Místnost osvětlená

Právě si pořizuji Techmace, dost dobrou zbraň. Tenhle obchodník je jedna z nejsympatičtějších a z nejlépe animovaných postav v dobrodružství. Většinu svých názoru na svět vám sděluje gestikulací a mručením a asi mi nebudete věřit, ale já mu rozumím. Kdybych ho však zabil a vybral mu krámek, tak jsem za vodou. Je tu však jeden problém. Ten druhej pán, toho si obchodník platí jako gorilu, a mezi námi, dělá dobře, protože tenhle je asi Master Ninja a je taky skoro nesmrtelnej. Proto se ho snažím podplatit většinou peněz co mám. Ale myslím si, že to nepůjde. Škoda. Za pár dní ho zase vyzkouším porazit.

pochodněmi na zdech, záclony plápolající ve větru a temná obloha viditelná z oken. Přede mnou je krb, stůl a nad ním visí obraz. Odsouvám stůl a pro jistotu si kliknu na obraz. Jaké je však moje překvapení, když se za ním objevuje výklenek plný věcí. Beru je a rozděluji mezi družinu. Snad každá druhá věc na obrazovce se hýbe. Otvírám dveře a vcházím do deště. Zableskne se hned jak vstoupím na trávu, možná je to špatné znamení, a možná ne. Vstupuji do neznámého světa, jak pro mě, tak pro postavy, které jsem si vybral.

Deník Torhama Zeda, desátý den putování v zemi Zalk

... přišel jsem o své dva nejlepší meče. Takovej malej otrapa se zrzavou bradou mě je ukradl. I Bane ztratil jeden meč, a proto jsme se ho rozhodli vypátrat. Víme kam běžel a máme na něj speciální taktiku, bude proti němu bojovat Anders, který ovládá souboj beze zbraní a Cordain, který je z nás nejlepší kouzelník. Takhle nám nebude mít co šlohnout, zrzoun...

Hrdinové země Zalk

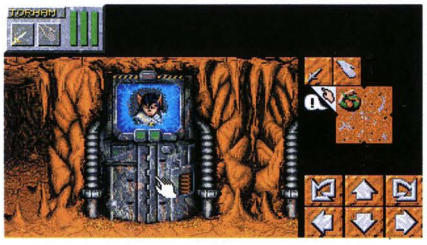
Postavy se, stejně jako v „jedničce" negenerují, ale jsou již předem navoleny. Každá má svou výbavu a nějaké peníze. Je zajímavé, že postavy nemají jedno povolání (Fighter, Wizard, Bard, Paladin atd.), ale mohou se zdokonalovat ve čtyřech oblastech (Fighter, Ninja, Priest a Wizard), přičemž každá z nich rozvíjí určité vlastnosti. Fighter, neboli bojovník, se zdokonaluje bojem s středními a těžkými zbraněmi (např: meč, sekyra, rapír, kord, šavle, palcát). Ninja, neboli „nydža", nabývá své zkušenosti bojem beze zbraní (kop, úder), bojem s lehkými zbraněmi (dýka), bojem s vrhacími zbraněmi (dýka, hvězdice, kámen), ale i vrháním čehokoliv jiného (obraz, bedna, bomba, mrtvola kamaráda, mrtvola protivníka apod.). Priest, neboli léčitel, se zdokonaluje vyráběním lektvarů, převážně léčivých a Wizard, neboli kouzelník, se nezlepšuje ničím jiným, než kouzlením. Při každém přestupu o úroveň se zvětší hodnota vlastnosti, rozvíjené daným oborem, zvýší se počet životů, u kouzelníků vzroste počet many a u válečníků počet energie.

Deník Torhama Zeda, dvanáctý den putování v zemi Zalk

... toho zrzka jsme vypátrali a když jsme s ním bojovali, tak do něj udeřil blesk. Nepřežil to, chudák. Meče byly v jeho tajné skrýši spolu s několika jinými zajímavými věcmi. Povedlo se nám také sehnat první ze čtyř částí klíče, který nám otevře hrad Skullkeep, v němž se nachází stroj „Zo Link", který nás prý může dostat až ke zdroji zla, které pustoší zemi Zalk. Už máme i klíč ke dveřím Měsíčního klanu, za nimiž bude jistě druhý díl klíče do Skullkeepu, myslím, že to všechno zvládneme...

V zemi Zalk

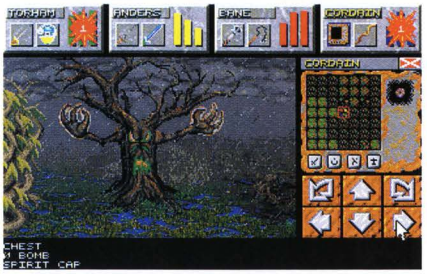
Při prohledávání země Zalk, se můžete setkat s mnoha druhy nepřátel, kteří vás mohou pronásledovat, mnohou se vám schovávat, a nebo vás klidně obklíčí a udolají. A protože se změnila strategie protivníků, změnil se i způsob boje vašich postav. Při útoku zbraní si vybíráte způsob jeho vedení (seknutí, bodnutí, kop, úder rukou, hození zbraně apod.) a volíte si také směr natočení vašeho bojovníka, což se vyplácí hlavně při obklíčení skupiny. Autoři došli až tak daleko, že různým nepřátelům „přidělili" nejpravděpodobnější strategii (vlci a loupežníci vás přepadnou ve skupině a snaží se vás obklíčit, dinosauři a jiní primitivní



Anders v „ledničce". Z těchto zařízení s Torham vybere další tři postavy do svého týmu.

Tak v téhle fontánce jsem našel dva zlaťáky a měďák. Pro začátek to pomůže.

Tak tenhle loupežník je je nejlepším zdrojem peněz pro mou skupinku. Dá se totiž zabít (podobně jako většina ostatních nestvůr), a když se tak stane, zanechá mi po sobě minimálně dvě sekery, které jdou prodat za slušnou cenu.



Couvat se nevyplácí. Já jsem couval a naboural jsem do stromu. A on se nám zlobí. Radši uteču.

Vchod do podzemí. No, řekněte, vám by se tam chtělo?

Zakrslým kouzelníčkům se pravděpodobně nelíbilo, že jsem jim vybral všechny dostupné výklenky. Ani se jim nedivím, ale hned všechno řešit násilím? Jednou z mála chyb, které *DM2* má, je absence jakékoli komunikace s cizími postavami, kromě obchodníků, samozřejmě. Kdyby se nad tímto problémem autoři zamysleli, mohli ušetřit životy mnoha nestvůr, které jsem, bohužel, musel pozabíjet.

tvorové útočí jak se jim zachce, ale při nebezpečí utečou a magičtí a mechaničtí tvorové útočí rozumně a opatrně (zmizí, když po nich hodíte kudlu, nebo vypálíte blesk), ale zase bojují až do konce (k tomu byli také stvořeni). V pozdemí se setkáte nášlapnými pastmi, putujícími jámami, které se snaží dostat pod družinu a tím jí znemožnit pobyt v daném patře jeskyně, s balvany za nimiž se skrývají poklady, předměty nebo chodby a s podobnými záludnostmi.

A jako všude, jednu z nejhlavnějších úloh v dobrodružství hrají peníze. Ty můžete vydělávat sběrem hub a rostlinek, sběrem zbytků z vašich protivníků, prodejem magických předmětů, nebo obchodem. V každém městě jsou totiž jiné ceny předmětů, takže se vám leckdy vyplatí nakoupit dvacet rapírů v tomhle městě a v jiném je prodat. Obchodník věci sice vykupuje levněji než je prodává, ale ve městech jsou rozdíly cen některých předmětů tak vysoké, že se takovéto obchodování přesto vyplatí.

Rozhněvaná housenka, velká jako malý hroch sice vypadá nebezpečně, ale několik dobře mířených ran z ní udělá chutnou večeři.

V prostoru Zo Link

Démonický strážce Dragoth se usmál: „Tak tahle bloudící skupinka se mě bude snažit porazit. No tak, už pojď, Torhame, už se na tebe těším. Ha, ha, ha...“

Závěr

Dungeon Master 2 sice na první pohled nevypadá jako další superdungeon jako byly například *Lands of Lore*, ale už po několika minutách hraní vás začnou překvapovat špičkové pohyby vašich protivníků, neméně dokonalé animace předmětů, nebo drobnosti jako tajné skrýše za obrazy, stále rostoucí houby (kvůli jejich vysoké ceně), loupežníci nosící své mrtvé druhy na hromadu a podobné maličkosti.

—Mrkvoslav Pytlík

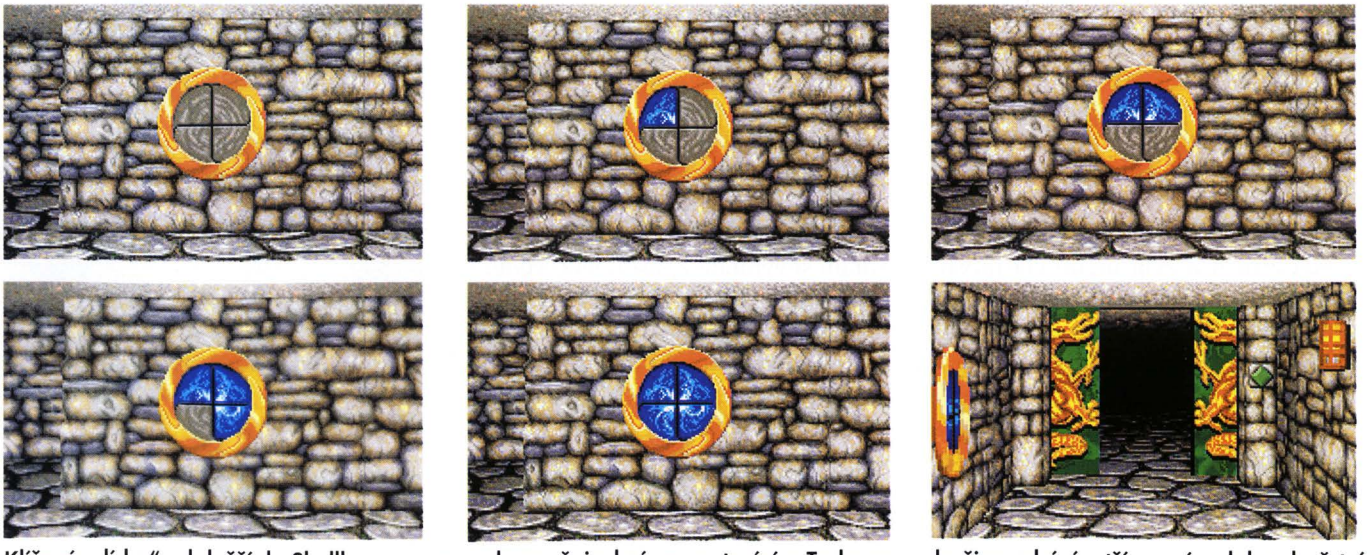
93

grafika: 80
animace: 90
hudba: 86
zvuk: 78

DUNGEON MASTER II

testováno na: PC 386, 4 MB RAM, SB
pro: dokonalé animace, atmosféra, systém kouzel **proti:** slabší grafika předmětů a postaviček v inventáři
speciality: originální systém povolání

Dokonale propracovaná hra, která zaujme téměř každého, kromě zásadových odpůrců dungeonů.



Klíčová „dírka“ od dveří do Skullkeepu se pomalu zapňuje, brána se otevírá a Torhamova družina vchází vstříc novým dobrodružstvím.

Jan Mrkvička

O DUNGEONECH

Dungeon hradní vězení; ve smyslu fantasy her jakékoli podzemí...

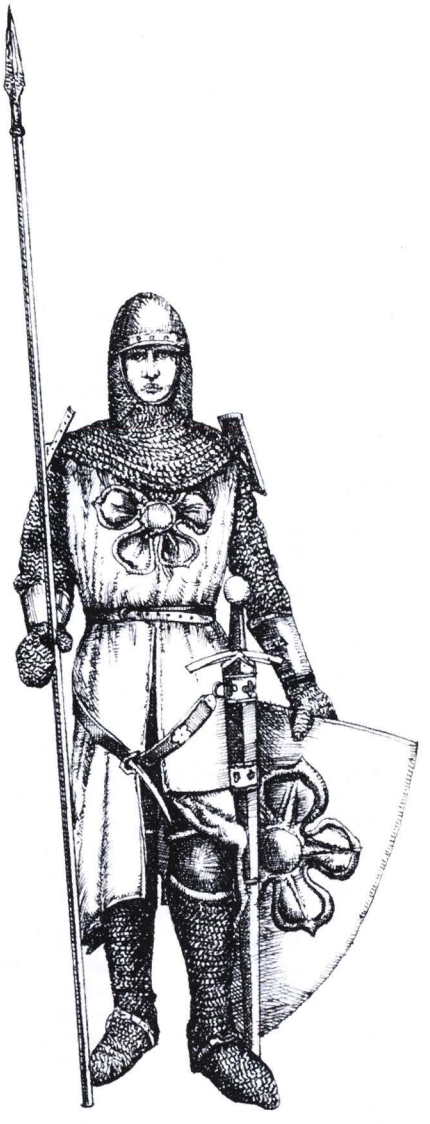
Tajemství veliké popularity spočívá především ve faktu, že za stejné peníze máte vystaráno o mnohonásobně delší zábavu než např. s adventurou. Je ale skutečností, že příznivců dungeonů ubývá. Bude to asi způsobeno náročností. Hráč si nemůže k této hře jednoduše sednout a začít jí hrát. Už při generování postav stráví správný hráč minimálně jeden den, než si vytvoří optimální družinu. I v angličtině zdatní jsou většinou obloženi slovníky, protože slovní zásobě tam používané občas nerozumí ani Angličané. Papíry s poznámkami u správného dungeonu po měsíci hraní přerůstají přes hlavu, a to se nezmiňuji o hraní před vynálezem automapingu. Jak jste jistě pochopili, hrát dungeon není nic jednoduchého, a tak jsme se rozhodli pomoci nejen začínajícím hráčům lépe se orientovat ve hře samotné i při její koupi.

Generování postav

S politováním jsem zjistil, že u některých nových dungeonů se generování postav zkrátka vypouští, nebo omezuje na minimum. Pravděpodobně proto, že to hráčům odchovaných na konzolových arkádách činilo nemalé problémy. U některých her se ale můžete setkat u každé postavy s několika stranami vlastností a schopností *(Star Trial),* které musíte nějakým způsobem určit. Potom si někteří jistě občas postesknou, kde že je těch pár jednoduchých povolání známých z *Dungeon Masteru* (jsou tady; přišel *DM2).*

První (nebo poslední) fáze generování by asi nikomu neměla činit problémy. Když však máte pojmenování postavy za sebou, přichází o něco složitější *výběr ras a určení vlastností.* Nejčastěji má každá rasa a pohlaví dané vlastnosti, které se dají dále upravovat. Je to buď zvyšování jedné vlastnosti na úkor jiné, či na úkor zvyšování nějaké nemoci, rozdělování nějakého bonusu, nebo jen podle mne nesmyslné zvyšování či snižování vlastností dle hráčovy libosti, zvláště oblíbené firmou SSI. Téměř vždy jsou pro každou postavu důležité *odolnost a obratnost.* Dále je dobré vypátrat, které vlastnosti potřebujete pro konkrétní povolání, či pro schopnosti, které si vyberete, a podle toho si vybrat rasu a pohlaví a vlastnosti upravit.

Jistě jste si již všimli, že jsou dungeony, kde si vybíráte rasu a povolání případně jakousi směs rasy a povolání, nebo jen schopnosti, které bude *charakter* mít. Do jaké míry charakter ovládá jak povolání, tak schopnosti, zpravidla určuje stupeň zdokonalení (úroveň). Postup na *vyšší stupeň* probíhá po získání určité zkušenosti buďto automaticky nebo po zaplaceném tréninku. Zatím existují tři základní možnosti určení toho, co postava umí. Postava může mít jisté *povolání* (mág, válečník, zloděj), vedle kterého mohou být některé *obecné schopnosti* (jako je např. znalost cizích jazyků nebo šplh) *(Might and Magic).* V těchto schopnostech se potom už většinou nedá zdokonalovat. Charakter s nimi disponuje, nebo ne. Další možností je, že charakter ovládá do určité míry (na určité úrovni) jisté množství schopností (kouzlení, boj, otvírání zámku) *(Star Trial).* Často se také objevuje kompromis, a to že ke každému povolání náleží určité množství schopností, ve kterých se postava zdokonaluje při postupu na vyšší úroveň ve svém povolání *(Wizardry VII).* Hrajete-li dungeon, kde nejsou povolání, dbejte na to, aby schopnosti, které potřebuje každý člen společenstva (plavání, lezení), měli při generování všichni jeho členové rozvinuté na přibližně stejné úrovni, zatímco schopnosti, u kterých stačí, aby je ovládal jeden člen družiny (mapování, diplomacie, otevírání zámku), by měl mít rozvinuté jen jeden charakter.



Rytíř z počátku 14. stol. Má přilbu bez hledí s kroužkovým závěsem, na níž se za boje nasazuje těžký kbelcový helm. Tělo chrání kroužková košile a nohavice s pláty zesilujícími ochranu předloktí a kolen. Přes odění je natažena bojová sukni-ce s heraldickým znamením. Typické jsou pláty kryjící ramena rytíře. K jeho zbroji patří také trojúhelníkovitý štít.

Rasy a povolání

alchemist alchymista
archer lučištník, lukostřelec
assassin vrah (nájemný)
bard (keltský pěvec)
bishop biskup
charmer kouzelník
cleric klerik (duchovní)
dracon dračí muž
druid (keltský kněží)
dwarf trpaslík
elf skřítek; elf *(viz J.R.R.Tolkien)*
fairy víla, rusalka
female ženské pohlaví
fighter bojovník
giant obr
gnome skřítek
goblin skřítek, šotek
halfling půlčík, hobit *(viz J.R.R.Tolkien)*
half-elf půlelf *(viz J.R.R.Tolkien)*
heli-cat čarodějnice
hobbit hobit, půlčík *(viz J.R.R.Tolkien)*
human člověk
hunter lovec
illusionist iluzionista
imp diblík, šotek
killer zabiják, vrah
kobold (skřítek)
lizard man ještěří muž
mage mág
magician kouzelník
male mužské pohlaví
man muž; člověk
monk mnich
murderer vrah
necromancer čaroděj
nigromancer černokněžník
ninja *jap.* (japonský bojovník)
nomad kočovník, nomád
orc skřet, ork
paladin paladýn (svatý válečník)
priest kněz
psionic psionik (člověk s rozvinutými mentálními schopnostmi)
ranger hraničář
reptillion (ještěří muž)
robber lupič
rogue darebák
samurai *jap.* samuraj (japonský šlechtic, rytíř)
skurut-hai odrůda skřeta *(viz J.R.R.Tolkien)*
sorcerer čaroděj
sprite skřítek
thaumaturge divotvůrce
theurgist čaroděj
thief zloděj
troll (skalní obr)
valkyrie valkýra (bojovná panna)
warrior válečník
werewolf vlkodlak
witch čarodějnice
wizard čaroděj
woman žena
yagg (okřídlený člověk)

Vlastnosti

accuracy přesnost
appearance zjev, vzhled
authority autorita, moc
beauty krása
charisma (duševní síla vůdčích osobností; schopnost ke konání zázraků)
charm půvab
dexterity obratnost
endurance vytrvalost
intelligence inteligence
intuition intuice
karma *ind.* („kvalita" člověka závislá na vykonaných dobrých a zlých činech)
personality osobnost
piety zbožnost
skill zručnost
speed rychlost
strength síla
vitality vitalita
wisdom moudrost

Schopnosti

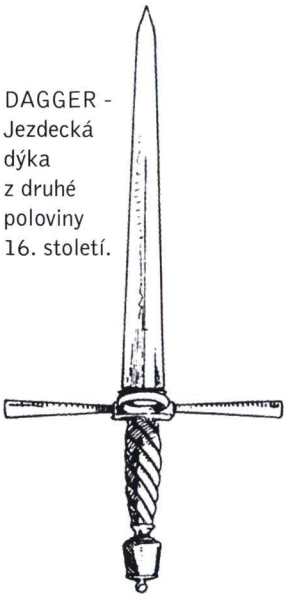
ability schopnost, vlohy
acrobatic akrobacie
animal training trénování zvířat
animal handling starání se o zvířata
animal lore zvířecí moudrost
appraising odhad ceny
artefacts artefakty (větš. poznávání předmětů)
artistic ability umělecké vlohy, schopnosti
blind-fighting boj poslepu
casting spells sesílání kouzel
climbing lezení
cooking vaření
craft dovednost
dancing tancování
diplomacy diplomacie
direction sense smysl pro směr
disguise přestrojování, zamaskování
endurance vytrvalost
engineering inženýrství, technika
etiquette etiketa
fire-building rozdělávání ohně
fishing rybaření
forgery padělání
gaming hra (hazardní)
heal wounds léčit zranění
healing léčení
heraldry heraldika
herbalism bylinkářství
history historie
horseback riding ježdění na koni
hunting lovení
juggling kejklování
jumping skákání
languages jazyky
legerdemain kejkle
mapping mapování
mountaineering horolezectví
music hudba
musical instruments hudební nástroje
mythology mytologie (větš. identifikace příšer)
navigation navigace
necromancy evokace zemřelých
nigromancy černokněžnictví
ninjutsu *jap.* (bojové umění)
oratory řečnictví
orientation orientace
picklocking otevírání zámku
pickpocketing kapsářství
psychurgy psychurgie (nižší forma magie pracující v astrálu, živlová magie)
reading lips odečítání ze rtů
reading čtení
religion náboženství, víra
riding - land-based ježdění - pozemní
riding - airborn ježdění - letecké
rope use používání lana
running běh
scouting vyzvídání
scribe písařství
seamanship plavectví, námořnické umění
searching hledání
set snares kladení ok (na zvěř)
set traps kladení pastí
singing zpívání
skill zručnost
skulduggery podvodnictví
spellcraft dovednost v kouzlení
survival přežití
swimming plavání
taming ochočování
thaumaturgy divotvorectví, thaumaturgie
theology teologie
theosophy teosofie
theurgy čarodějnictví, divotvorectví; teurgie (vyšší forma magie; bílá magie)
tightrope walking provazochodectví
tongue jazyk
tracking stopování
traps pasti
tumbling přemety
ventriloquism břichomluvectví
weather sense odhad počasí
writing psaní

Invertorář, předměty, věci

acid kyselina
aloe (léčivá bylina)
altar oltář
amulet (předmět sloužící k ochraně před zlými vlivy)
anchor kotva
ankh (egyptský kříž života - „ankh" znamená život; jinak také „crux ansata" což znamená „kříž se smyčkou")

AWL PIKE - Šídlová píka corsesca. 15. stol.

anthill mraveniště
apparel oděv
arm zbraň
armet (uzavřená přilba)
armlet náramek
armor, armour zbroj, brnění, pancíř
arrow šíp
aspis *řec.* (štít)
attire háv, oděv
awl pike šídlová píka
axe sekera
badge odznak
bag pytel, vak, brašna
bagpipes dudy
bajdana *rus.* (kroužková košile z velkých kroužků)
bale žok, balík
balm balzám
bar mříž
bar tyč
barge člun (říční)
barrel sud, barel
bascinet, bassinet „lebka" (uzavřená přilba)
basher buchar
bastard (jeden a půl ruční meč)
baton obušek
bazuband *per.* (plátový kryt předloktí a lokte)
beaker pohár
bed postel
bee-hive včelí úl
begter *per.* (brnění tvořené kovovými lamelami a kroužkovým pletivem)
bell zvon, zvonek, rolnička
bellow měch
belt opasek
berry bobule
bisento (kopí se širokou čepelí)
blade čepel
blanket pokrývka
blood krev
blower, blowpipe foukačka
bo (dlouhá tyč)
boat člun, loď(ka)
bolas bolas, důtky
bolt šíp (krátký), šipka, střela
bomb bomba
bone kost
book kniha
bookcase knihovna (skříň)
booklet knížečka
boomerang bumerang
boot bota
bottle láhev
boulder balvan
bow luk
bowder = boulder
bowl váza, číše
bowstring tětiva
box krabice, schránka
brace přezka, spona
bracelet náramek
bracer zápěstní štítek
breast plate náprsní krunýř
brick cihla
brimstone síra
bristle štětina
brooch brož
bucket vědro
buckle přezka, spona
buckler velký štít
budzigan *maď.* (palcát)
bullet kulka
bundle ranec; svazek, otýpka
bush keř
buskin bota pod kolena
button tlačítko
butyrlyki *rus.* (chránič předloktí)
cage klec
cameo kamej (drahokam n. polodrahokam s jemně vypouklým řezaným vyobrazením; talisman)
candelabra velký rozvětvený svícen
candle svíčka
candlestick svícen
cane hůl, rákos
cap čepice, čapka
cape přehoz, pláštěnka, kápě
carpet koberec
carving řezba
case schránka, skříňka, skříň
cask soudek, sud
casket schránka
catamaran vor z kmenů; katamarán (člun opatřený po obou stranách plováky)
cataphract brnění
catapult katapult, prak
catboat malá plachetnice
cat'o nine tail devítiocasá kočka
century-plant aloe (léčivá bylina)
cestus (zápěstní řemínek)
chain řetěz
chair židle
chalice kalich, pohár
char aina *per.* „čtyři zrcadla" (zesilující pláty zbroje)
charm přívěsek (na řetízku); čáry; půvab
chausses *fr.* šůsky, stehenní tašky (pláty kryjící stehna)
chest truhla, skříň; bedna
cinquedea *it.* „býčí jazyk", „veruna" (dýka s trojúhelníkovou čepelí)
clasp spona, přezka
claw dráp, spár, pařát
claymore (skotský meč)
cloak plášť
clod hrouda
club kyj, palice, klacek
coat plášť; ~ **of mail** drátěná košile
coat-armour (rytířská tunika)
cobweb pavučina
coffer kazeta, skříňka, bedna
coffers pokladna, poklad
coffin rakev
coif čepec
coin mince
comb hřeben
compass kompas
cone kužel; **wizard's** ~ kouzelnická čepice
corsesca *it.* korseka (tyčová zbraň se třemi hroty)
cowl kápě, kutna
crook berla, hák
cross kříž
crossbow kuše
crown koruna
crux kříž
cube kostka
cudgel klacek, kyj
cuirass krunýř
cup pohár, číše, kalich
cupboard skříň (s policemi)
cutlass tesák, šavle
dagger dýka



DAGGER - Jezdecká dýka z druhé poloviny 16. století.

dart oštěp, šipka, šíp
dhal *per.* (okrouhlý štít)
diadem diadém, čelenka
die pl. **dice** kostka (hrací)
disk kotouč, disk
disorder nepořádek
dó *jap.* (kyrys)
dog pes
door dveře
drink nápoj
drum buben
dust prach
earring náušnice
egg vejce
elixir elixír
engraving rytina
equipment vyzbrojení, vybavení
eye oko
fan vějíř
fauchard *fr.* kůsa (tyčová zbraň s jednobřitou rovně nasazenou čepelí)
feather pírko, pero
ferry prám, pramice
fetters pouta, okovy
fire oheň
fireplace krb, ohniště
flag dlažební kostka; vlajka
flail cep
flamberge *fr.* dlouhý meč, kord
flask láhev (cestovní)
float vor
flower květina, květ; ozdoba

GAUCHE - Levoručka španělského typu, zhotovena v Itálii kolem r. 1580.

flute flétna
food jídlo
footprint stopa, šlépěj
fork vidle
garb oděv, kroj
garbage odpad (od jídla), svinstvo
garland věnec
gauche *fr.* levák
gauntlet železná rukavice
gem drahokam
girdle pás, opasek
glaive šavle
globe koule; glóbus
glove rukavice
gown dámské šaty, talár
grave hrob
grave-clothes rubáš
gun dělo, puška
gunpowder střelný prach
hack tupá sekera
hair chlup, vlas
halberd halapartna
hammer kladivo
harness brnění
harp harfa
harpoon harpuna
harquebus hákovnice
hat klobouk
hatch poklop, padací dveře
hatchet sekera
haubert *fr.*dlouhá drátěná košile
heap hromada
heart srdce
helm, helmet přílba
herb bylina
hive úl; roj
honey med
honeycomb plástev medu
hood kapuce, čepec; kápě; poklop
hook hák, srp
horamake *jap.* „obal břicha" (krunýř)
horn roh
horse kůň
hosen *něm.* kalhoty, nohavice
hoshi-kabuto *jap.* (samurajská těžká přilba)
hundskugel *něm.* „psí kukla" (přilba)
ink inkoust
instrument nástroj; listina
intaglio intaglie (kamenná destička n. drahokam s rytým obrazcem)
jacket kazajka
jatagen *arab.* (orientální nůž)
javelin oštěp
jewel klenot
jo *jap.* (krátká tyč)
jug džbán
junk haraburdí, krámy; džunka (čínská loďka)
jupon *fr.* (rytířská tunika)
kabuto *jap.* (samurajská velká přilba)
kalkan *tur.* (štít z vrbových proutků)
kama *jap.* (zbraň podobná srpu)
karacen *pol.* (polská špinatá zbroj)
katana *jap.* (samurajský meč)
key klíč
keyhole klíčová dírka
kla, klai *čín.* (měkké brnění)
klij *tur.* (šavle s rozšířeným, oboustranně broušeným koncem)
knife nůž
kurare (smrtelný jed)

MALCHUS - Malchus zobrazený na desce oltáře z Oseka, mistr I. W. Kolem r. 1500.

kusarifundo *jap.* (řetěz se závažím)
kusarigama *jap.* (kosa s řetězem)
kyoketsu-shogi *jap.* (hák na provaze)
lamp lampa
lance kopí
lantern lucerna
lash bič
latch klika, petlice
latchkey domovní klíč
lattice mříž, mřížové okno
leggings kožené kamaše
lentner (rytířská tunika)
letter dopis
lever páka
limbo vězení, kůlna (na harampádí)
lock zámek
locker truhlice, skříňka
locket medailon
loot kořist, lup
lorila segmentata *řím.* (pásový krunýř)
lump hrouda
lute loutna
mace palcát
mail brnění
malchus (krátký zakřivený meč)
mandrake mandragora (magická bylina)
manriki *jap.* (krátký řetěz se závažími na koncích)
map mapa
mare klisna
mask maska
maul palice (dřevěná)
meat maso
medal medaile
medicament lék
mess nepořádek
mineral nerost
mirror zrcadlo, zrcátko
mirtha (bylina)
misercordia *it.* (tenká dýka)
mislurka *pol.* (lehká přilba)
mite krejcar
mitt rukavice
mitten palečnice (rukavice)
money peníze
monk's hood oměj šalamounek
morse spona
mushroom houba
musket mušketa
naginata *jap.* (zbraň podobná kůse, viz fauchard)
nail hřebík
necklace náhrdelník
net síť
ninja-ken *jap.* (meč)
nugget valoun
nunchakos *jap.* nunčaky (dvě krátké dřevěné tyče spojené řemenem či řetězem)
oil olej
ono *jap.* (velká bojová sekera)
orb kruh, koule
pack balík, ranec
pad tlapa
padlock visací zámek
pail džber
panoplia *řec.* (zbroj řecké pěchoty)
pantacle pantakl (magický obrazec)
pants kalhoty
parchment pergamen
paw tlapa
pelta *řec.* (lehký štít)
pendant přívěsek (náhrdelníku)
pentacle pěticípá hvězda, pentagram; muří noha; pentakl (magický obrazec)
petroleum petrolej
pick krumpáč; bodec
picklock paklíč
picture obraz, obrázek
piece kus, kousek
pike píka
pile hromada; kůl (špičatý)
pilos *řec.* (lehká přilba)
pin jehlice
pipe dýmka, píšťala
pipes dudy
pit jáma
plank prkno
plant rostlina, květina
poignard *fr.* dýka
poker pohrabáč
pole tyč, hůlka
potion medicína
powder prášek
prism hranol, prizma
pteryges *řím.* „křídla" (pláty zavěšené z krunýře kryjící stehna)
punt pramice
quilt prošívaná pokrývka
rack jesle; skřipec
raft vor
rag hadry; cár
ram beranidlo
rapier rapír
razor břitva
recess výklenek; koutek
refuse odpad, smetí
remedy lék
ring prsten
robe háv, róba
rock balvan
rod tyč, prut
roll svitek
room místnost
rope lano
rubbish odpadky
sabre šavle
sacred svatý
sail loď
sand písek
sandal sandál
sandglass přesýpací hodiny
scarab posvátný chrobák, vrboun posvátný
sceptre žezlo
scimitar *per.* hanžďár, šimitar (zakřivená sečná zbraň)
scourge důtky, bič
scroll svitek
scutum *řím.* (velký obdélníkový štít)
scythe kosa
seal pečeť
shackle okov, pouto
sheath pochva
shell lastura, mušle
shield štít
ship loď
shirt košile
shoe střevíc, bota
shovel lopata
shroud rubáš
shrub keř
shuku *jap.* (boxer)
shuriken *jap.* (hvězdice)
sickle srp
sipar *per.* (okrouhlý štít)
sjawskah *arab.* (košile s kovovými lamelami)
skeleton kostra, kostlivec
skirt sukně
skull lebka
slice plátek
sling prak
smoke kouř
solleret plechovice (část brnění chránící nohu)
spade rýč
spear kopí, oštěp
spike bodec, osten
staff hůl
stake kůl
stallion hřebec
star hvězda
star hvězda, hvězdice
statue socha
statuette soška
stick klacík, hůlka
stiletto *it.* stilet (dýka s tenkou čepelí)
stiver krejcar, groš
stone kámen
stub pařez
stump pařez
sulphur síra
sword meč
table stůl
tail ocas
talisman (předmět sloužící k přitahování dobrých vlivů)
tekagi *jap.* (boxer)
teleport (zařízení na přenos hmoty na dálku)
tessen *jap.* (železný vějíř; hůlka)
throne trůn
tiara tiára, čelenka
tibia *řím.* (starořímská flétna)
title dlaždice, taška (střešní)
tomb náhrobek, hrob, -ka
tombstone náhrobní kámen
tome (velká tlustá) kniha
tongue jazyk
tonki *jap.* (vrhací čepelové zbraně)
tool nástroj
tooth zub
top *ind.* (lehká přilba)
torch pochodeň
track stopa (hl. souvislá); vozová cesta
trap past
trash odpadky

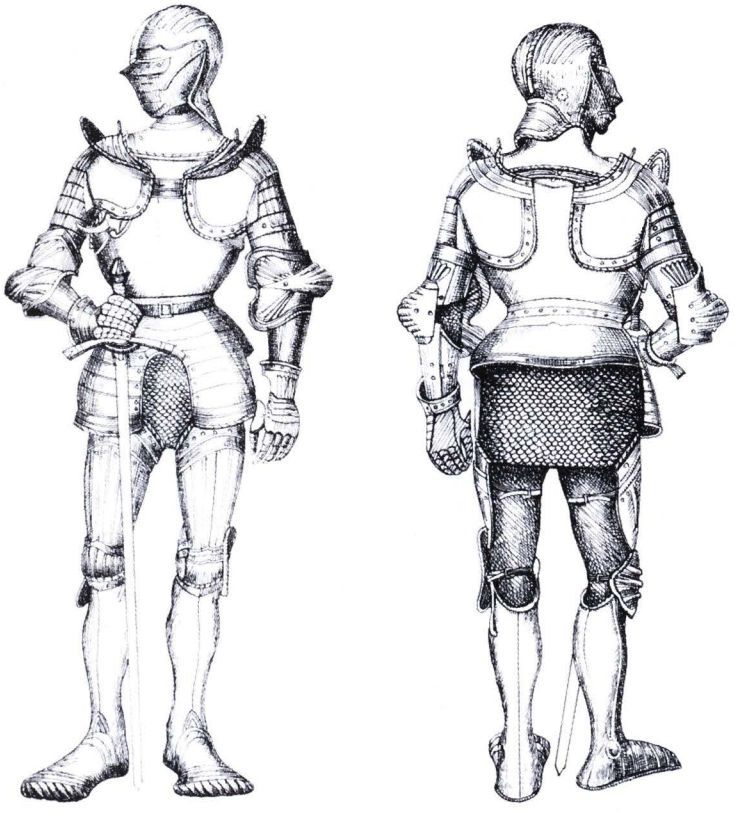
treasure poklad, peníze
treasury pokladnice
tree strom
trident trojzubec
trinket cetka, tretka
trousers kalhoty
truncheon obušek
tub džber, káď
tunic tunika
venom jed (hadí, hmyzí)
vest vesta, háv
viol viola
wafer hostie; pečetící kolečko
wakizashi *jap.* (krátký samurajský meč)
wand hůlka
wardrobe šatník
water voda
wax vosk
weapon zbraň
web pavučina; tkanivo
whip bič
whistle píšťala
wine víno
wing křídlo
wreath věnec, kruh
yoroy *jap.* (samurajská zbroj)
zirah baktar *arab.* (suknice zesílená plátovým pásem)
zweihander *něm.* dvouručák

Stavby, prostředí, místa

arena aréna
attic podkrovní světnička; **the ~s** podkroví
bank břeh (řeky)
barn stodola
battleground bojiště
battle-field bojiště
bed sloj
bog močál
bridge most
brook potok
building stavení
bulwark opevnění, bašta
bush buš
castle hrad, zámek
cataract vodopád
cathedral katedrála
cave jeskyně
cavern jeskyně
cellar sklep
cemetery hřbitov
chamber komora, pokoj
chapel kaple
church kostel
churchyard hřbitov (u kostela)
circus náměstí (kruhovité); cirkus
cistern cisterna
citadel citadela, tvrz
city město
clearing paseka
cloister klášter
closet komůrka
coast mořský břeh, pobřeží
constabulary policie
convent klášter (ženský)
cornfield pole (obilné)
cottage chata, chatrč
county hrabství
cromlech kromlech (kruhová stavba z trilitů -např. Stonehenge, viz trilith)
crypt hrobka, krypta
desert poušť
dike hráz
dock dok, loděnice
dolmen (hrobová mohyla ze tří velkých hrubých kamenů podobná trilitu, viz trilith)
dungeon hradní vězení; ve smyslu fantasy her jakékoli podzemí
farm farma
fen bažina, močál
field pole, pastvina (ohraničená)
foot-bridge lávka
ford brod
forest les
fort pevnůstka, bašta
fortress pevnost, tvrz
fountain kašna, fontána
garret podkrovní komůrka, půda
gate brána
glade mýtina
gorge roklina, strž
granary sýpka
graveyard hřbitov
grove háj, lesík
hall síň
haven přístav
hill kopec, vrch
hillside úbočí
hold država
hole jáma, díra
house dům
hovel chatrč, bouda
inlet zátoka
inn hostinec
island ostrov
jail žalář
lake jezero
land země
library knihovna
lodge domek, lovecká chata
loft půda, podkroví
lowlands nížina
marsh mokřina
maze bludiště
meadow louka
menhir (sloup vytesaný z jednoho kamene)
mine důl
moat (vodní) příkop
monastery klášter (mužský)
monolith monolit (stavba, hrob, mohyla, atp. z jednoho kusu)
moor vřesoviště, blata
moorland blata
morass bažina, močál
mountain hora
oasis oáza
obelisk (štíhlý kamenný jehlan s hrotitým zakončením)
palace palác
pasture pastvina
path pěšina, cesta
place místo, náměstí
plain nížina, planina
plateau náhorní plošina
pond rybník
port přístav
post sloup
prairie prérie
prison vězení
pub hospoda
pyramid pyramida
quagmire blata
quay přístaviště
raft přístaviště
ravages trosky
ravine strž
relic relikvie, památka
ridge hřeben (pohoří)
river řeka
road cesta
rock skála
ruin zřícenina, rozvalina
sanctuary svatyně
savannah savana
scarp příkop (v opevnění)
scrub houština, křovisko
sea moře
seaside mořský břeh
semidesert polopoušť
shed kůlna
shop obchod
shore břeh
slope stráň, svah
spire věž (špičatá)
spring pramen
square náměstí (čtvercové)
stable stáj, konírna
stair schod **-s** schody, schodiště
statue socha
steppe step
store obchod
strand pláž, břeh
stream tok, proud
stronghold pevnost (nevojenská)
stubble strniště
swamp bažina, močál
tavern krčma
temple chrám, kostel
tower věž
town město
tributary přítok
trilith trilit (stavba ze tří kamenných kvádrů připomínající bránu)
vale údolí
valley údolí
village vesnice
virgin forest prales
volcano sopka
wall zeď
waterfall vodopád
way cesta
well studna

Materiály, drahokamy

amber jantar
ash jasan
bamboo bambus
basalt čedič
beech buk
brass mosaz
brilliant briliant
bronze bronz
cloth látka, tkanina
cobalt kobalt
copper měď
coral korál
crystal křišťál
diamond diamant
ebony eben
elm jilm
emerald smaragd
felt plsť
fir jedle
flax len
flint křemen
fur kožešina
garnet granát (minerál)
glass sklo
gold zlato
guilt deka
ice led
iron železo
ivory slonovina
jade nefrit
jasper jaspis
jet černý jantar
lead olovo
leather kůže
lime lípa
linden lípa
linen plátno
mahogany mahagon
maple javor
marble mramor
metal kov
minever hermelín
mitril (pravostříbro, *viz J.R.R.Tolkien)*
oak dub
obsidian obsidián (velmi tvrdý minerál)
paper papír
pearl perla
pewter starý cín
pine borovice
pitch-blende smolinec (minerál)
platinum platina
quartz křemen
ruby rubín
sandstone pískovec
sapphire safír
silk hedvábí
silver stříbro
spruce smrk
steel ocel
stone kámen
tantalum tantal (kov)
tin cín
willow vrba
wood dřevo



Plná plátová zbroj z počátku 16. století. Tvoří ji: přilba, nákrčník (límec), kyrys (přední a zadní plech), kovový opasek, pásová sukničk a (šorc), stehenní tašky (šůsky) upevněné na šorcu. Ochrana rukou složená z nárameníků, kovového rukávu, ochrany loktu (tzv. myška), ochrany předloktí (šínky) a kovových rukavic. Nohy chrání stehenní pláty, nákolenky, lýtkové pláty a kovové boty.

Přídavná jména

accursed zatracený
acid kyselý
anointed posvěcený
armoured pancéřový
azure blankytný
bad špatný, zlý
battle bitevní
big velký
biting ostrý
blessed požehnaný, posvěcený
bloody krvavý
blunt tupý
broad široký
broken zlomený, rozbitý
chain řetězový, řetízkový
charming čarovný
chest prsní
cursed prokletý, zatracený
dark temný
demoniac démonický, ďábelský
dim šerý, kalný
dimmed zakalený
disgusting hnusný
dragon dračí
dwarven trpasličí
elvish elfský *(viz J.R.R. Tolkien)*
enchanted očarovaný
ethereal etherický, nadzemský, nehmotný
feathered opeřený
fire ohnivý; střelný
flame plamenný
giant obrovský, obří
gloomy temný, ponurý
gory krvavý
grand velký
great velký
hand ruční
heavy těžký
hell pekelný
hellish ďábelský, pekelný
holy svatý
ironclad pancéřový
knightly rytířský
lethal smrtelný
light lehký; světlý
long dlouhý
magic kouzelný, magický
moon měsíční
mouldy plesnivý, zpráchnivělý
murderous vražedný
narcotic omamný, narkotický
nasty odporný
new nový
noxious škodlivý
old starý
padded vycpávaný
plate plátový
poisoned otrávený
polish lesklý
polished vyleštěný
power mocný, silný, energický
prickly ostnatý
prodigious zázračný
pungent ostrý
pure čistý, ryzí
rank smradlavý, páchnoucí
rare vzácný
raw syrový
ring kroužkový
round kulatý
saint svatý
sanctified (po)svěcený, vysvěcený
scale šupinatý
scarce vzácný
shadow stínový
sharp ostrý
short krátký
small malý
spellbound začarovaný
split destičkový
sudded ocvočkovaný
tarnished poskvrněný, zbavený lesku
throwing vrhací
two-handed dvouruční
unholy nesvatý, neposvěcený, hanebný
venomous jedovatý
war válečný

Slovesa

attack útočit
bargain smlouvat
bash praštit
beat bít, tlouci
beg žebrat, prosit
bite kousnout
bless požehnat
blow fouknout
buy koupit
cast seslat (kouzlo)
climb lézt
close zavřít
dart mrštit
die zemřít
disarm odzbrojit; odejmout past
divide rozdělit
dodge úskok
drink pít
drown utopit se
eat jíst
escape utéct
fight bojovat
fling mrštit
force přinutit; otevřít násilím
give dát
guard střežit, chránit
hack rozsekat
heal léčit
hide schovat (se)
hit zasáhnout, udeřit
hurt zranit
kick kopnout
kill zabít
leave opustit, odejít
melee rvát se
miss minout
open otevřít
parry bránit se
pick otevřít paklíčem; vykopat; vykrást
pool dát do spol. fondu (peníze)
pull zatáhnout
punch dát ránu, proseknout
push stlačit
remove odstranit
rest odpočívat
run away utéct
run běžet
sell prodat
shoot střelit
spell kouzlit
steal ukrást
strike udeřit
stun omráčit
summon vyvolat, povolat
swim plavat
swing rozmáchnout se
take vzít
talk mluvit
throw hodit
thrust vbodnout, vrazit
trade obchodovat
use použít
wait čekat

>

POZOR CENOVÁ BOMBA !!!

Nová prodejna *AMIGA OFFICE* zahajuje svou činnost. Výtažek z cen **<u>včetně DPH</u>** :

BLIZZARD 1220 (68EC020/28MHz, 4MB RAM)	8.418,- Kč
BLIZZARD 1230 IV 50 (68030/50MHz, vypínatelná !)	7.436,- Kč
BLIZZARD 1260 (68060/50MHz !!!, vypínatelná !)	25.535,- Kč
CYBERSTORM 060/50 (pro A4000)	36.618,- Kč
CYBERVISION 64/2MB (64bit gr.card pro A4000)	14.170,- Kč
SIMM 4MB (70ns,72pin,32bit)	4.790,- Kč
SIMM 8MB (70ns,72pin,32bit)	9.300,- Kč
SIMM 16MB (70ns,72pin,32bit)	16.999,- Kč
Harddisk 850MB Western Digital - Caviar	7.521,- Kč
Kabel 2.5" –> 3.5" včetně napájecího + software	388,- Kč
Výroba 1ks CD (650 MB dat, od 10ks pouze 790,- Kč !)	990,- Kč
A1200,CD32,A4000T by už také měly být k dispozici !	tel.

<u>Kompletní</u> sortiment počítačů Amiga a příslušenství - od základních modelů až po profesionální sestavy pro videostudia a kabelové TV (kompletní návrhy).
Nabízíme také veškerý dostupný software pro počítače Amiga (<u>i hry</u>).
Provádíme <u>DTP</u> práce (tiskneme také A4 <u>samolepící fólie</u> ...),
<u>Barevně scanujeme</u> A4 (16.8mil.barev), <u>digitalizujeme</u> i z videa a <u>samplujeme</u>.
Nejlevněji <u>zapisujeme na CD</u>, provozujeme <u>AMIGA klub</u> a <u>BBS</u>, také ochotně poradíme (i telefonicky) cokoliv kolem počítačů Amiga (dlouhodobé zkušenosti).
V případě většího odběru <u>ceny dohodou</u> !
Seženeme Vám <u>cokoliv</u> pro Vaši Amigu - zatelefonujte a dohodneme se !
<u>AMIGA OFFICE - to je nefalšovaný ráj každého amigisty ...</u>

<u>Zatelefonujte ohledně aktuálních cen - budete příjemně překvapeni !!!</u>
<u>Vyžádejte si zdarma zaslání kompletního ceníku !!!</u>

AMIGA OFFICE

firma Radim Bublík
Dolní Valy 1131
Uherský Brod 688 01
tel/fax : 0633 2718

Keltský bojovník. Na rozdíl od kmenových předáků bojovali keltští vojáci svlečení do do půl těla nebo do naha a chránili se pouze větším dřevěným štítem.

Magie

Kouzlení a magické předměty patří téměř neodmyslitelně ke každému dungeonu. Je mnoho systémů sesílání kouzel, které se zde pokusím shrnout a vysvětlit z hlediska magie. Kouzlo se dá vyvolat dvěma základními způsoby. *Přímým vyvoláním* pomocí duševní síly (ta se dá konzervovat např. v magické holi), nebo *rituálem.* Ten může mít podobu správně vyslovené *magické formule* (sem zapadá veškeré opisování svitků do kouzelnických knih), prstového znamení, případně mnoha svící, kuřidel, magických kruhů, holí a mečů (nemyslím meč s démonem +3/+3, ale rituální magický meč). Rituálem se přinutí, popřípadě poprosí nějaká z astrálních bytostí, aby vykonala kouzlo za vás.

Magie jako taková se dělí na nižší - *psychurgii,* která pracuje v astrálu (duševní podstata světa) a vyšší - *teurgii,* pracující ve vyšších sférách transcendentna. Psychurgie se tedy mimo jiné zabývá astrálními bytostmi. To jsou astrální těla zemřelých, elementárové, mezi které patří např. duchové živlů (salamandři, gnómové, sylfy, nymfy) a přírodní duchové (ohniví mužíci, sirény, pigmeové, rusalky), elementálové (nejnižší druh astrálních bytostí, tzv. larvy) a také astrální tělo mága samotného. K psychurgii rovněž patří práce se živly. Živlovou magií se dělají kouzla jako např. levitace (prosycení těla živlem vzduchu), nezranitelnost (obrana živlem země), ohnivé koule (koncentrace a usměrnění živlu ohně) anebo spánek (působení živlu vody). Dále existuje přírodní magie založená na magickém působení rostlin, kovů, kamenů, barev a vůní. Rozdělení magie na bílou a černou nemá s kouzlením samotným nic společného. Rozdíl je jen v tom, zda je účel použití magie dobrý, nebo špatný.

Magie jako taková se dělí na nižší - psychurgii, která pracuje v astrálu (duševní podstata světa) a vyšší - teurgii, pracující ve vyšších sférách transcendentna.

Zpracování

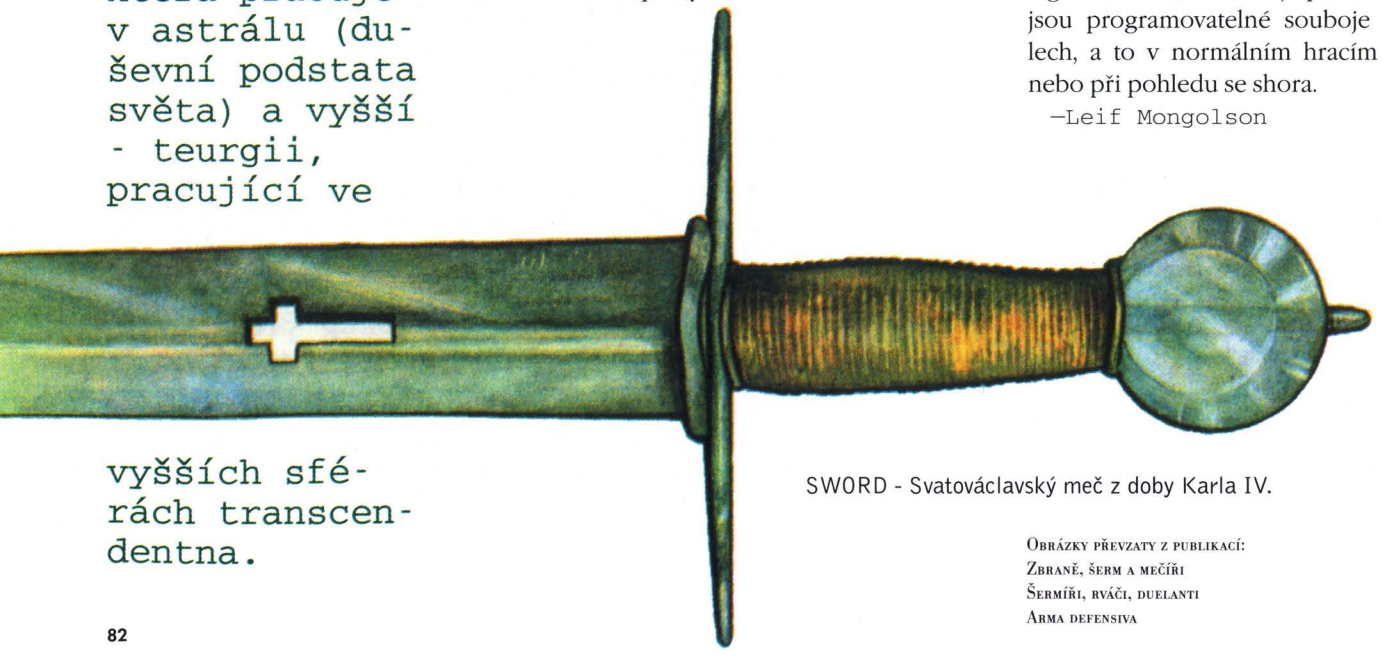
Mnoho hráčů i dnes upřednostňuje nejjednodušší a původní způsob chození po skocích *(Wizardry VII).* A něco na tom asi bude. Při chození se zbytečně nezdržujete, nemáte problémy trefit se do odbočky a tvůrcům zbývají čas a peníze na dokonalé propracování hry samotné. Je ale pravda, že při hraní v tandemu se druhý přihlížející hráč často jen velmi těžko orientuje, a když potom převezme ovládání, tak neví kudy kam (spíše jenom kudy).

Když jsem poprvé uslyšel o dungeonu s plynulým otáčením i pohybem *(Ultima Underworld),* myslel jsem, že se jedná o něco naprosto převratného. Jakmile jsem ho ale spatřil, okamžitě jsem ho zavrhl. Nejenom, že klesá ovladatelnost a kvalita grafického zpracování, ale pokud máte dostatečně rychlý počítač, připadá vám hra spíše jako simulátor běžce. Řekl bych, že zatím nejlepší zpracování pohybu je plynulý pohyb ve čtyřech směrech, s otáčením s několika mezifázemi *(Lands of Lore).*

Až doposud jsem psal jen o hrách viděných vlastním pohledem. Někteří tak sice definují typ her dungeon samotný, ale já se domnívám, že k dungeonům patří také hry, ve kterých je krajina vidět pod jistým úhlem shora *(Ultima 8).* Hlavní nevýhoda tohoto grafického zpracování je zcela zřejmá. Figurka znázorňující vašeho hrdinu se může ocitnout v tzv. slepém místě, kde ji musíte ovládat pouze intuitivně.

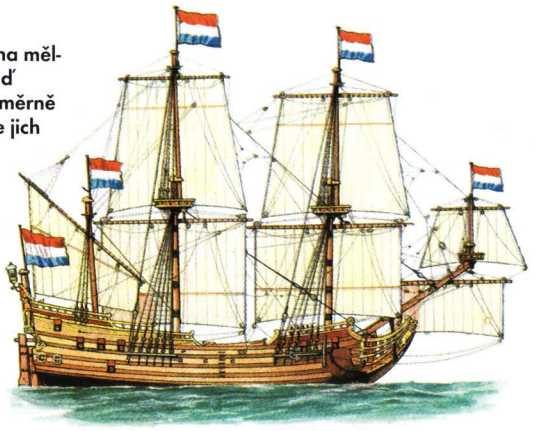
Různé také bývá zpracování soubojů. Velmi často se používá podle mě špatné ovládání boje, jakým je klikání na ikony v reálném čase *(Might and Magic).* Stejně tak ovládání zbraní *(Lords of Time)* se mi nezdá pro dungeon vhodné. Když už chce někdo bojovat, ať si koupí *Street Fightera.* Zatím asi nejlepším řešením jsou programovatelné souboje po kolech, a to v normálním hracím módu, nebo při pohledu se shora.

—Leif Mongolson



SWORD - Svatováclavský meč z doby Karla IV.

Obrázky převzaty z publikací:
Zbraně, šerm a mečíři
Šermíři, rváči, duelanti
Arma defensiva



Fluyt - loď vzniklá v Holandsku, byla přizpůsobena mělčím přístavům. Typickým rysem byla okrouhlá záď a hruškovitý příčný průřez trupu. Loď měla tři poměrně vysoké stěžně a zpravidla nesla 8 - 20 děl (ve hře jich má osm). Výtlak se pohyboval okolo 300 tun.

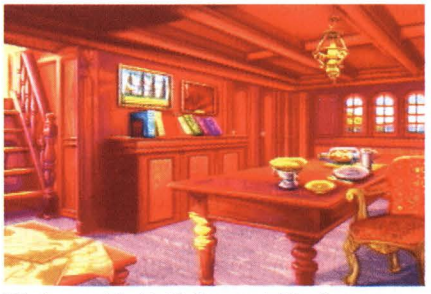
Josef Komárek

Navštivte exotické přístavy a zkuste obchodovat v 17. století.

High Seas Trader

platforma: Amiga 1200
doporučeno: Amiga 1200, 4 MB RAM, 5 MB HD
minimum: Amiga 1200, 2 MB RAM
existuje na: PC, PC-CD
typ: strategie, simulace
žánr: historie
vydavatel: Impressions
datum vydání: léto 1995

Městečko vypadá velice přátelsky. Centrum dění je zde v Biskajském zálivu a stejně jako v každém přístavu je tvořeno několika důležitými institucemi. Nejdůležitější je trh, bez kterého by všechny ty plavby neměly smysl - obchodníci by neměli s čím obchodovat a piráti by je neměli o co olupovat. Výhodné je, že tu nenajdeme jen ceník zboží v tomto přístavu, ale i ceny obchodních artiklů ve všech městech po celém kolonizovaném světě, jsou-li na mapě. Dále tu najdeme krámek s mapami, čímž si můžeme doplnit informace o nových koloniích, nebo aktualizovat starší vydání. Pokud město, kam doplujete, náleží některé z námořních mocností (Anglie, Francie, Holandsko, Portugalsko a Španělsko), narazíte tu i na banku, kde mají boháči uložen svůj poctivě nakradený majetek. V docích si necháte opravit svou loď, doplnit zásoby potravin, munice a materiálu na drobnější opravy po nenadálém námořním konfliktu, a můžete si koupit nějakou použitou loď nebo zde zanechat objednávku na postavení úplně nového plavidla. Na výběr máte (dle ceny) *Fluyt, Corvette, Merchant, Frigate, East Indiaman* a *Fourth-Rate.*



Vítejte v mé kabině! Chcete si dát něco pro zahřátí? Nebo si prohlédnout mé metály či prostudovat si světovou mapu? A co takhle odtud řídit opravu lodi na širém moři?

Zvětšená mapa, která zaznamenává pozici mojí lodi. Jejím prostřednictvím lze zadat kurs plavby kormidelníkovi a v klidu si schrupnout.

Těsně před přistáním se program drze zeptá, jestli chci do tohoto přístavu skutečně vplout.

KAPITÁN Všude najdete i hospodu, kde se popíjí pivo a rum (brr, odporná kombinace!) a posádky korábů jsou obšťastňovány sličnými děvami. Hostinský vám rád prozradí nejnovější zprávy (kobylky sežraly celou úrody, piráti řádí na Filipínách atd.). A samozřejmě se tu povalují ostřílení námořníci, plavčíci a vojáci, ze kterých si sestavíte posádku své lodi. Občas se tu také zastaví nějaký cestující, že by potřeboval dovézt náklad bavlny do Marseilles, či uplakaná dívka bez peněz, která se nutně potřebuje dostat do Amsterdamu, kde na ni čeká její dlouholetá láska (ale říká se: bez peněz do hospody nelez!). My jsme tu zastihli prošedivělého pána, který nám byl už na první pohled nesympatický. Objednali jsme mu panáka rumu a rozpovídal se: „Hele, já sem byl falešně obviněn a odsouzen na doživotí. Ale povedlo se mi utéct a teď se potřebuju dostat do Ameriky. Kdybyste mi pomohli, kámoši vám po příjezdu zaplatěj 80 zlatých. Uděláte to pro mě?“ Už jsme se rozhlíželi po nějaké lodi, ale v tom mě za rameno chytil starý kapitán ve středních letech: „Nedělejte to, klesne vám čest!“ Nechápavě jsme na něj zírali, a když jsme koupili rum i jemu, začal vyprávět...

KAŽDÝ ZAČÁTEK JE TĚŽKÝ

„Vy ste tu poprvý, co? Suchozemskou krysu já poznám hned.“ Urazili jsme se. „Vy asi nevíte, čím vším musí člověk projít, aby si ho zdejší lidi trochu vážili. Místní obchodnická smetánka má takový pravidla, který musíte dodržovat, když se chcete dostat v životě trochu vejš. Mají zprávy o každým vašem pohybu, o tom, koho a kam vezete, kolik nepřátelskejch lodí už ste potopili. Každej váš čin je obodovanej, třeba za převezení něčího nákladu máte plus jeden bod ke cti. Když vodvezete holku bez zlatky v kapse za jejím milým, tak to už sou tři body. A tak je to se vším. Říká se tomu získávání zkušeností. Bez určitejch bodů vám ani neprodaj lepší loď. Ze začátku potřebujete čest, loajalitu a šlechetnost aspoň tak na patnácti bodech, celkovej průměr eště s hodnocením statečnosti musí bejt minimálně na pětadvaceti. Jestli chcete, vemu vás na moře, ať mám zas ňákej ten dobrej skutek!“ Nadšeně jsme souhlasili.

NA MOŘI Z Bilbaa jsme vypluli na lodi *Fluyt* jménem Santa Hanka (asi kapitánova žena) něco po poledni s dost mizerným východním větrem v plachtách. Sotva se to

Moje příruční mapa světa. Hnědé čtverečky označují místa, jejichž mapky už mám k dispozici, a v levém horním rohu je počet let ve službě. Je vhodné mapy aktualizovat alespoň po pěti letech.

Doky připomínají malé tržiště, kde nakoupíte zásoby masa, ovoce, vody, rumu, prken a plachtoviny, a mezitím vám dělníci opraví loď. Ale pozor! Kvalita služeb není všude stejná!

Podobně vypadají všechna letoviska na africkém pobřeží a v Indii.

O nezvané návštěvy tu není nouze. Kliknutím *LMB* na protivníkovu loď zjistíte její typ a rozsah poškození.

Holandská Korveta dostala přímý zásah do pravoboku.

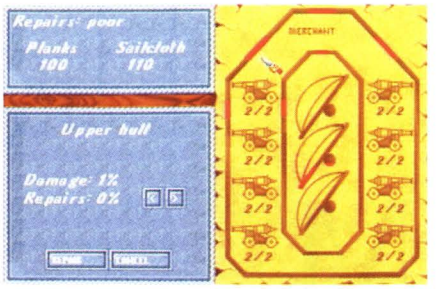
vleklo. „To jednou," povídá kapitán, „jsem v Benátkách dostal od nějakýho překupníka starou řeckou sošku. Prej mi pomůže dostat se nahoru a přinese mi štěstí. Asi měl pravdu. Před pár dny sem koupil na kopci nad Bilbaem krásnej domek, kam si dycky zajedu, když se vrátím z dlouhý plavby. Mám tam tu sošku za vitrínou. Místní povídaj, že je to moc hezký, ale je toho málo. Ale i to že mi může zlepšit postavení mezi boháčema." Dostali jsme se ze zálivu a pokračovali na jih podél Portugalska. „Víte, že sme s nima eště nedávno byli ve válce? Ale to už je pryč, teď sme spojenci. Stejně měli smůlu - pár lodí na mě útočilo a teď ležej někde na dně." Mlčky jsme obdivovali kapitánovu chrabrost. Vítr zesílil na dvacet uzlů, hlídka v koši ohlásila bouřku na severozápadě. Blížila se k nám. Najednou se ozvala hrozná rána a celá loď se otřásla.

„Angličani! Korveta na pravoboku! Otevřete komory a připravte děla!" Nepřátelská loď nejprve vypadala jako malá tečka, která se však rychle zvětšovala. „Běžte se schovat do kajuty, nebo přijdete k úrazu!" Ani nám to nemusel připomínat. Jen co se za námi zabouchly dveře, ozval se další výbuch. Kartáčová střela se rozprskla o palubu a střepiny pobily pár námořníků. Teď vypálila naše děla, nejdřív se ozvalo jen šplouchnutí - první kanón minul. Následovaly však tři přesné zásahy a korveta byla najednou bez jednoho stěžně a se dvěma dírami těsně u čáry ponoru. Její podpalubí začala rychle zaplňovat voda. Zahákovali jsme je, naši vojáci a námořnící vtrhli na palubu a pobíjeli vše, co jim přišlo pod ruku. Netrvalo to dlouho a anglická loď přestala jevit známky života. Naše posádka přenesla všechen náklad na naši loď a odrazili jsme. Korveta se za pár minut potopila.

„Doufám, že ste spokojený. Budu vás muset vysadit na Madeiře, oprava lodi bude chvíli trvat." Na portugalském ostrově jsme se rozloučili a protože nám končila doba pobytu, byli jsme navráceni zpět do současnosti.

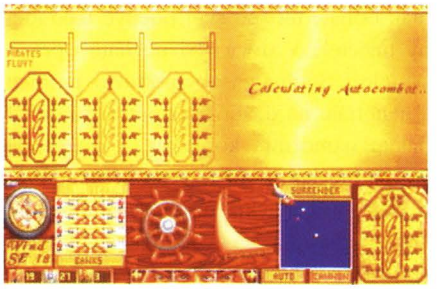
REALITA Snad vám předchozí řádky dokonale přiblížily atmosféru i hru samotnou. Ano, tohle všechno zde můžete zažít. Impressions znovu předvádějí, že jsou pány strategie. Navíc se zde vůbec poprvé objevuje plavba po otevřeném moři, zkrátka simulace lodi se vším všudy. Za zmínku stojí i různý vývoj politické situace, v níž vaše postavení záleží na tom, jakou si na začátku zvolíte národnost. Grafika je víc než dobrá, je přímo úžasná. Prostředí se liší podle polohy města, dá rozum, že jinak vypadají africká vesnička a evropská metropole. Pěkná jsou i texturovaná pobřeží.

„...zahákovali jsme je, naši vojáci a námořnící vtrhli na palubu a pobíjeli vše, co jim přišlo pod ruku..."



Než se dostaneme do dalšího přístavu, je dobré ze svých zásob opravit drobnější poškození lodi.

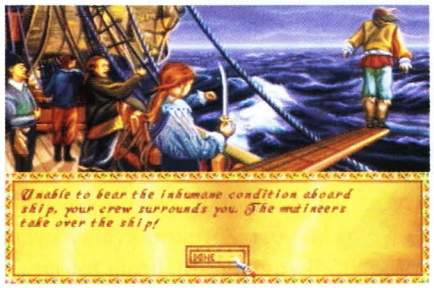
Přehled hodnocení vaší osoby - zleva statečnost, čest, loajalita a ušlechtilost. Nahoře je titul, kterým se můžete honosit.



Podle časopisu *Amiga Power* jsou souboje lodí zdlouhavé a nezáživné. Já jsem jiného názoru (nesmíte piráty jen pronásledovat, ale taky občas vystřelit!), ale i auto-souboj se někdy hodí.

Podobně vypadají ve hře všechna evropská města.

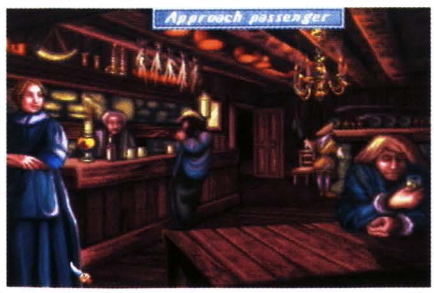
V Africe povětšinou narazíme na první misionáře, kteří si budují provizorní ubytovací jednotky. Podobně vyhlížejí i ostatní tamější osady. Zajímavé, že hospoda vypadá pořád stejně...



Pluli jsme dlouho. Posádka byla neklidná. Pluli jsme kolem neprozkoumaných pevnin, přes neprozkoumaná moře. Chtěl jsem tuto loď dovést až do Ameriky. Uprostřed Atlantiku však námořníkům došla trpělivost a hodili mne přes palubu.

V kritických oblastech kolem Afriky se piráti často vyskytují v párech. Ale proti korvetě se šestnácti kanóny a schopnými dělostřelci nebude mít ani přesila šanci!

Pohled dalekohledem na nedaleký Stockholm. Zajímavá konfrontace zasněžených břehů a *rozkvetlého* města!

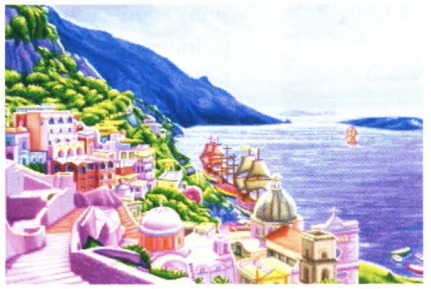


V zaplivané putyce přežívají plavčíci, staří námořníci a žoldáci. Občas sem zavítají i obchodníci se záhadným zbožím, uprchlí vrahové, státní úředníci i docela obyčejní cestující.

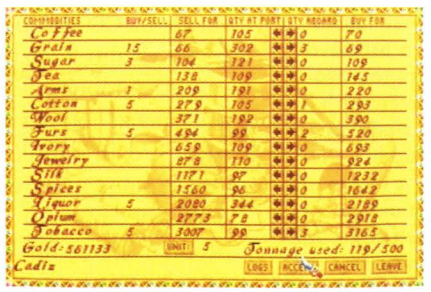
Skvěle jsou vyvedené zvuky, které dodávají plavbě skvělou atmosféru - křik racků, praskání stěžňů, zvuky napínajících se plachet, střelba z lodních děl a mnoho dalších. Při malém větru, kdy loď nepluje zrovna nejrychleji, můžete kormidelníkovi zadat rozkazy, kudy má plout a v klidu si zdřímnout. Ve své kabině máte k dispozici všechny mapy, přehled hodnocení, naloženého zboží, pasažérů a světových událostí. Rovněž se musíte starat o počet a morálku posádky. Celkový dojem ze hry poněkud kazí hudba. Motivů je tu několik a některé jsou pěkné, ale jsou velmi krátké a neustále se opakují. Při poslouchání některých „skladeb" se může stát, že vás rozbolí hlava. Naštěstí je tu volba „music off".

CHYBY Ani tato hra se neubránila několika programátorským chybám. Při souboji se může stát, že napadající loď prostě zmizí z obrazovky a chvíli vůbec není vidět, zato dosytosti střílí po té vaší. Na denním pořádku je zasekávání krytů kanónů, takže se občas ocitnete tváří v tvář nepříteli úplně bezbranní. Pokud je mi známo, tak rackové doprovázeli pouze rybářské lodě vracející se z lovu, ale tady je slyšíte takřka pořád. New York je New Yorkem již v roce 1650, kdy se ještě jmenoval New Amsterdam, a ani některé lodě do tohoto období nepatří.

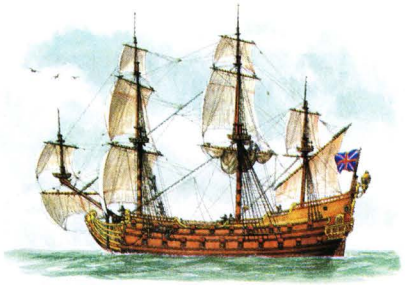
Takovéhle drobnosti však nemůžou milovníkům starých korábů a strategických her vůbec vadit. Důkazem toho jsem i já, neboť tato hra je v poslední době mou nejoblíbenější. A věřím, že si na ni v záplavě podobných her najdete čas i vy. –Joe



Podobně vypadají všechna evropská letoviska ve středomoří.



Obchodování bylo maximálně zjednodušeno (spíš odfláknuto), což trochu kazí celkový dojem ze hry. Ale zase se nemusíme prokousávat ničím složitým, což přispívá k větší dynamičnosti.



***Fregata* - vznikla v druhé polovině 17. století. Chránily dopravní spoje, doprovázely obchodní lodě, vykonávaly kurýrní službu, bojovaly proti pirátským a korzárským lodím atd. V 18. století vzrostly jejich rozměry a výzbroj a začaly se dělit do tříd podle velikosti a počtu děl.**

Některé jejich úkoly pak převzaly menší korvety, které sloužily i k některým výzkumným vědeckým plavbám.

Také další loď *Merchant* (též Spiegelschiff) stejně jako Fluyt vznikla v Holandsku. Byla větší, s výtlakem 500 t, a nesla na palubě 20 až 30 děl. Tento typ lodi se osvědčil při ochraně konvojů, v boji proti pirátům a k napadání dopravních tras nepřítele.

82

grafika: 80
animace: 50
hudba: 45
zvuk: 75

HIGH SEAS TRADER

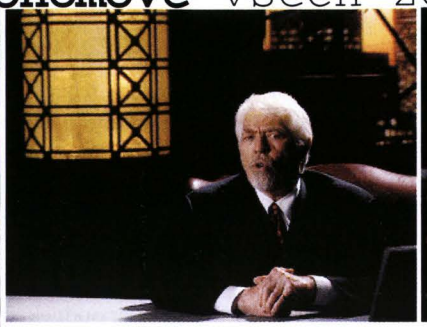
testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 540 MB HD

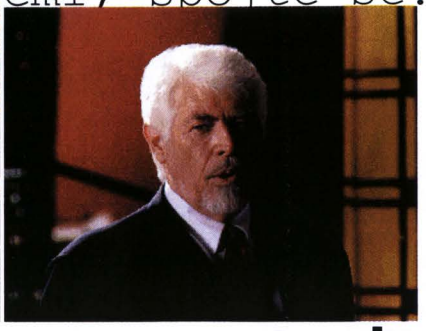
pro: skvělá atmosféra, mnoho skrytých možností, originalita **proti:** občas nudná plavba (využít třeba k luštění křížovek)
speciality: přátelská instalace na harddisk

Dobrá námořní strategie, ve které se také přímo účastníte plavby.

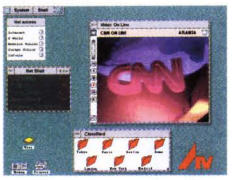
Svatopluk Švec

Ekonomové všech zemí, spojte se!





A4Network$



V intru se dozvíme ze zpráv CNN o tragické nehodě šéfa A4 GROUP, poté na adrese společnosti najdeme vzkaz od šéfa pro potenciální uchazeče o jeho křeslo.

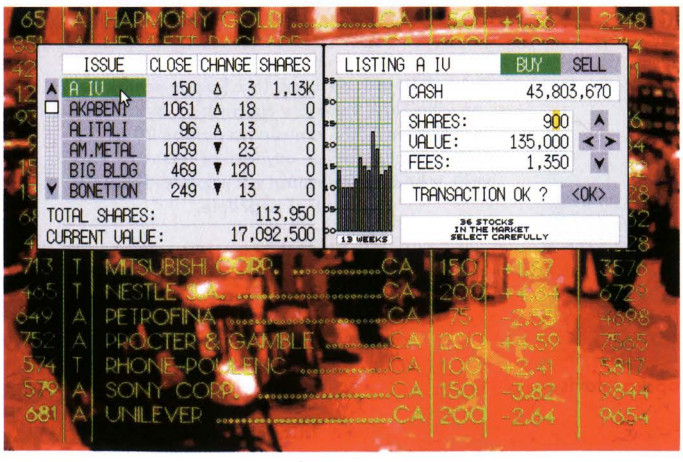
Každou chvíli nás noviny informují o aktuálním dění ve světě peněz, mj. o vymoženostech nových procesorů, aktivitě na burze apod.

Když jsem si v redakci bral novou hru firmy Infogrames, A4Network$, čekal jsem velké věci. Zárukou kvality byla její předchůdkyně, A-train, firma Infogrames, známá úrovní svých produktů, a samozřejmě Transport Tycoon, bezkonkurenčně nejhezčí, graficky a zvukově skvěle udělaná dopravní simulace.

PRE-RELEASE Cestou domů jsem si četl manuál, profesionálně udělaný (prostě à la Infogrames), čítající 76 stránek, ve kterém je úplně všechno, co budete ke hraní potřebovat a ještě něco navíc (naštěstí ne kousky čerstvého ovoce). Tím „navíc" je možnost v případě dosažení určitého score zavolat na horkou linku Infogrames a v případě štěstí vyhrát jednu z jistě hodnotných cen.

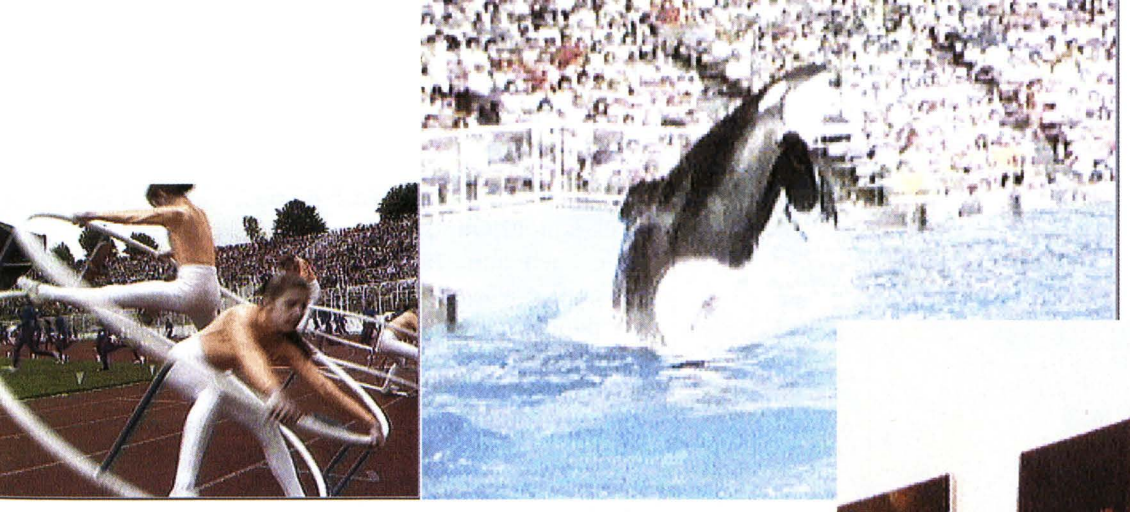
24. 8. Instalací mě provázel ženský hlas, který mi říkal, jaké mohu vybrat volby, jaká část instalace právě probíhá a co bude bezprostředně následovat. Opět sto bodů pro Infogrames. Poté jsem vyslechl příběh o tom, že při nehodě zahynul šéf jedné z největších firem, a sice A4 GROUP, a že se tedy hledá jeho nástupce. Aby na jeho místo zasedl ten pravý, musí se všichni uchazeči podrobit vstupnímu testu na simulátoru, kde prokáží svoje schopnosti z oblasti managementu společnosti, zabývající se dopravou. Ten simulátor nese jméno A4NETWORK$.

MĚSÍC POTÉ Vlastní hra se od předchůdkyně po grafické stránce moc neliší, běží sice v 640x480 ve 256 barvách, výsledný dojem se blíží spíše těm A-trainovým 16 barvám, navíc působí jako by byla v menším rozlišení, než A-train. Zvuky chybí, zato je na CD k dispozici pár hudeb, podle ročního období nebo ve vztahu k význačnějším událostem (vyšetřování nehody vašeho autobusu atd.). Hudební témata nejsou vlezlá a dají se poslouchat i po několika letech hraní (rozuměj - relativního času ve hře, hrát tuhle hru více než týden by asi zamrzelo). Pokud se stane něco, něco opravdu zajímavého, je možno shlédnout (nedá se to bohužel zakázat) malé video s danou problematikou. Jinak přibyly drobnosti jako možnost provozovat také autobusy, podzemní a nadzemní dráhu, stavět nádraží třeba 5 pater nad zemí, stavět mosty a tunely.



Na burze lze kupovat a prodávat akcie renomovaných světových firem a sledovat svoje podíly. Dividendy z těchto akcií jsou ale jen malou částí zisků. Jde spíše o to neztratit více než 50% podíl ve vlastní firmě.

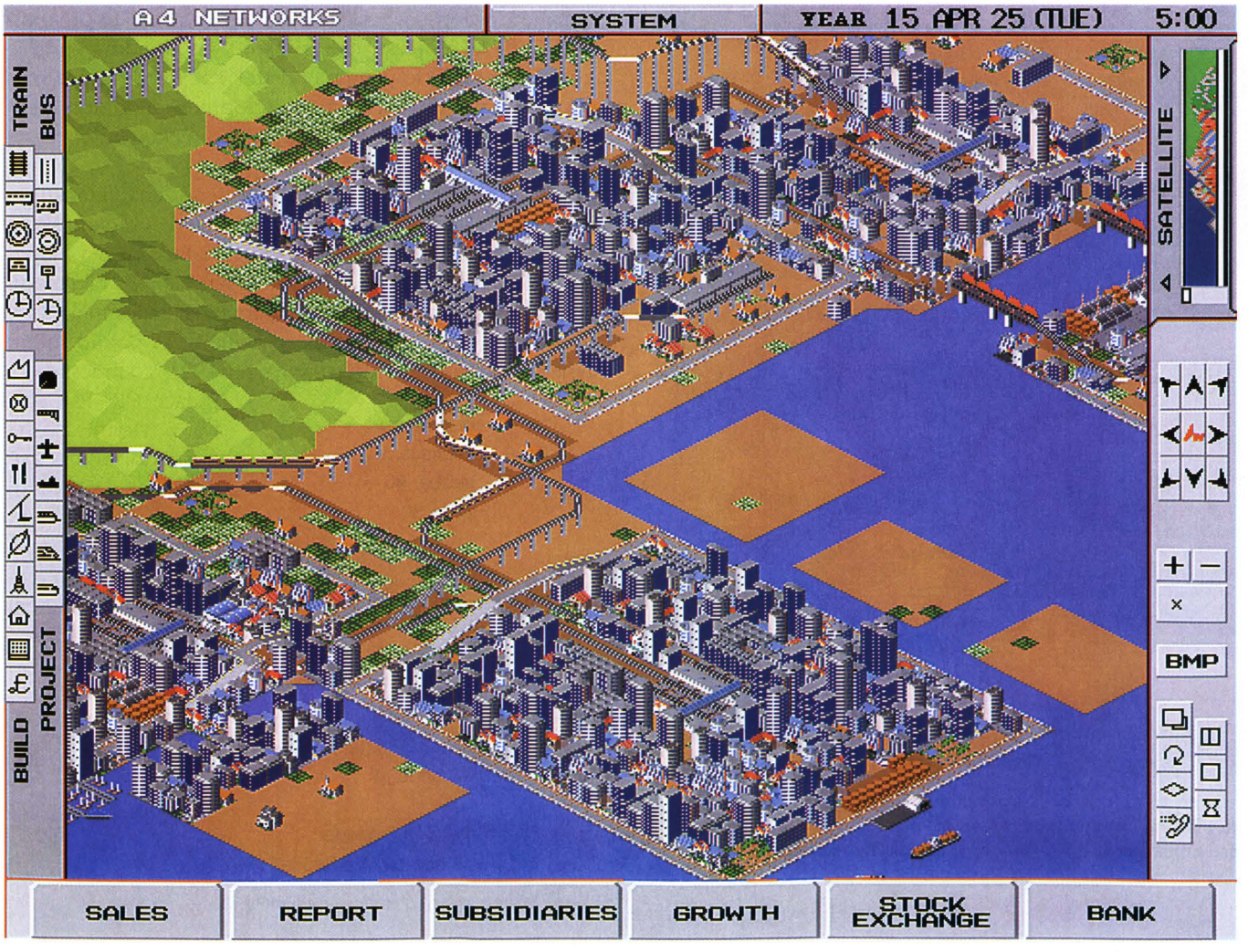
platforma: PC-CD
minimum: PC 386 DX/40, 4 MB RAM, 15 MB HD, CD
typ: strategie
žánr: obchod
producent: Artdink, Tatsuo Nagahama
vydavatel: Infogrames
datum vydání: září 1995

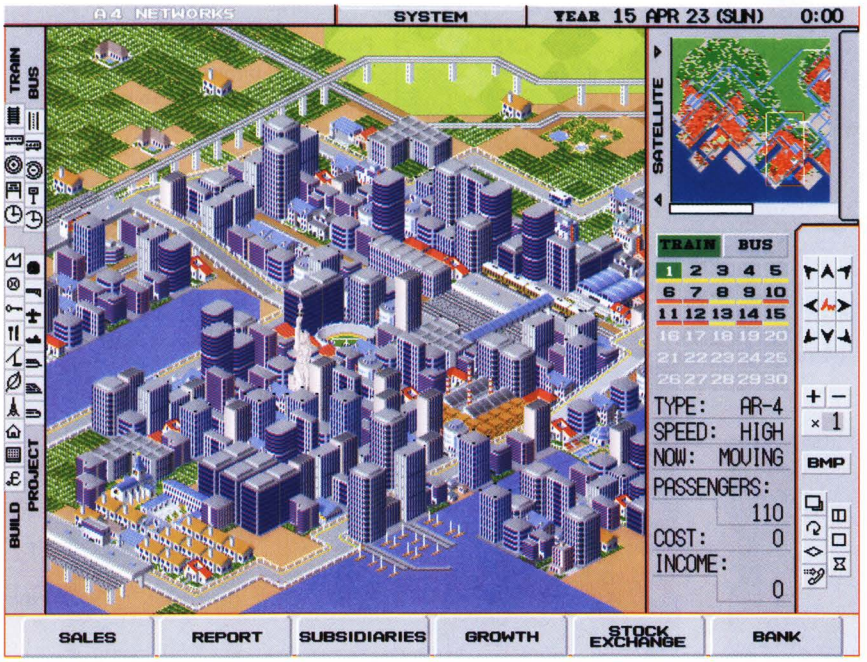


Pokud dojde k významnější akci, např. otevření nového stadiónu, akvária nebo galerie, upozorní nás na to krátká video sekvence.

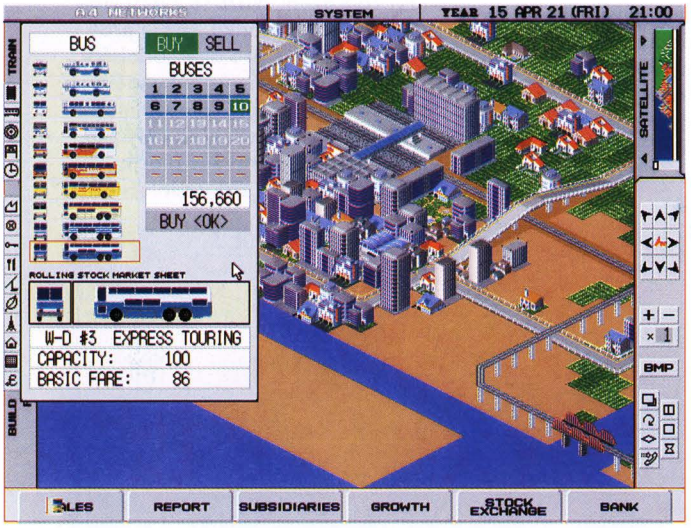
Pokud zvolíte zobrazení dvou oken najednou, můžete naráz provádět změny na dvou vzdálených místech plánku a tak např. sledovat pohyb pasažérů mezi městskými částmi.

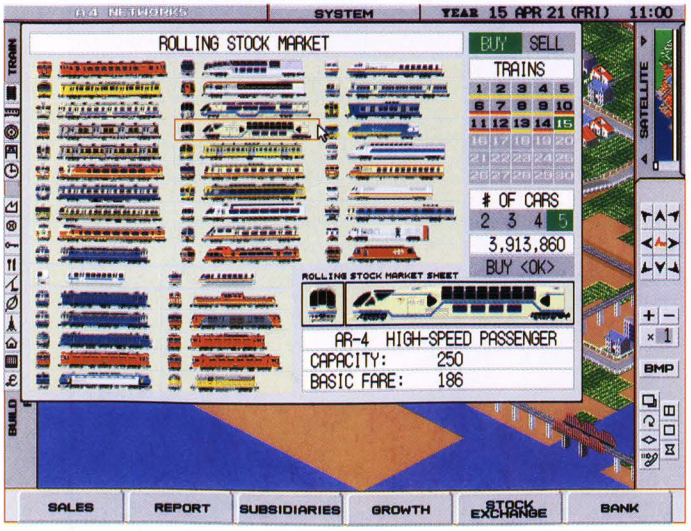
Při zobrazení WIDE se zvětší viditelný prostor plánku, což je prospěšné hlavně pro dlouhodobější plánování tratí a výstavby městských čtvrtí. Přeprava osob mezi takto velikými celky (na obrázku jsou to ty tři zastavěné plochy) tvoří hlavní část zisků společnosti.





Po mapě se můžeme rychle přesouvat pomocí družicového pohledu, známého z A-trainu. Budovy jsou vybarveny červeně, spoje světle modře.





Velký vliv na zisk má výběr dopravního prostředku - autobusu nebo vlaku. Existuje hodně typů, určených pro speciální podmínky, např. pro horské dráhy. Zde se bez manuálu neobejdeme...

INVEX Může takto popsaná hra nabídnout něco navíc, kvůli čemu si ji půjde normální člověk koupit? Odpověď zní trochu rozpačitě, ale přeci jen ano. Tahle hra není jako Tycoon, o grafice a zvucích. Tahle je o něčem jiném, o penězích. Vše se točí kolem dokola, když chci velký zisk, musím převážet hodně lidí. Když chci převážet hodně lidí, musím jim vytvořit životní podmínky (parky, stadiony, školy, atd.). Tohle vše přijde samozřejmě až po čase a tak se nesmím bát chvilku prodělávat. A pokud jsem schopný předvídat, mohu něco vytěžit na burze. Také nesmím zapomenout na roční uzávěrku 1. dubna a na nemalé daně z příjmu, které se odevzdávají každý rok v červnu. Co se týče nemovitostí, je to dost na štíru, protože pokud přímo neprodělám, stejně skoro celý zisk odevzdám na daních. Jenže to víte, jak jsem již uvedl, lidi do nových oblastí prostě nějak dostat musím, oni mi to pak vrátí na jízdném. A já sedím ve své kanceláři a počítám, spekuluji, kupuji, prodávám, nabízím a znova kupuji, aby společnost rostla a rostla, až bude ta největší na východním pobřeží. Co, na východním pobřeží ? V celých Státech, v celé Americe, na celém světě, v naší galaxii, v poznaném i dosud nepoznaném vesmíru. . .

ROK POTÉ I takhle propracovaná obchodní simulace má své mínusy. To, že je omezen počet stanic, je dost mrzuté. To, že nelze při režimu zrychleného času vypnout video sekvence, čímž toto vylepšení ztrácí smysl, se dá také ještě překousnout. Ale to, že proklestit cestu nově vymyšlenému spoji je prakticky nemožné, to už je na odstřel. Pak nezbývá než promyslet všechny plány tak na tisíc let dopředu, skoupit potřebná území a doufat, že hned v prvním roce nezkrachuji.

ROZSUDEK Tuto hru pro výše uvedené „charakteristiky" doporučuji jen studentům, připravujícím se na vysokou školu ekonomického zaměření, bankovním úředníkům a v neposlední řadě ekonomickým ministrům, kteří by si tak mohli zpříjemnit svá pracovní jednání. Málem bych zapomněl na zavilé obchodní stratégy (spíše na ty zavilejší). A pokud se hra dostane náhodou někdy do ruky zbytku (99,9 %) hráčské populace ČR? Pak mohu z vlastní zkušenosti doporučit dvě úrovně z DOOM II, a poté, co se pacient dostane z nejhoršího, Transport Tycoon až do odeznění příznaků. —WotaN

62

grafika: 60
animace: 90
hudba: 90
zvuk: 30

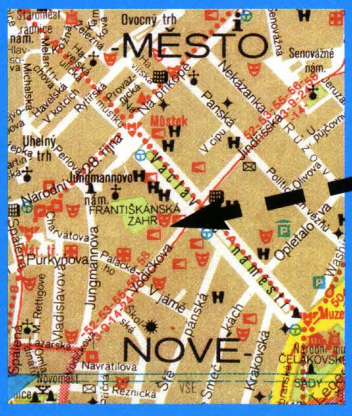
A4NETWORK$

testováno na: PC 486 DX4, 8 MB RAM, ts CD

pro: dobrý manuál, instalace na úrovni, v případě dobrého výsledku možnost hry o ceny, existuje také disketová verze - 30 MB na HD **proti:** místy nuda, mašinky nehoukají, autobusy nečoudí

Strategie z A4 a zbytek z Transport Tycoona, to by byla bomba. Ale takhle? Nevím, nevím.

GAMES WORLD



Prodejna GAMES WORLD
Vodičkova 41, Praha 1, 112 09
(První patro pasáže Světozor, vedle čínské restaurace)
Telefon prodejna: (02) 2415 2130
Telefon kancelář: (02) 242 44 584, 2415 2770
Fax: (02) 2415 2053
E-mail: mirek-gw@login.cz

Přijďte, přijďte, přijďte k nám,
mnoho krásných titulů nabídneme Vám.
Nebudete-li se moci rozhodnout,
předvedení hry můžeme Vám nabídnout.
A pak již záleží jen na Vaší náladě,
dáte-li přednost práci, či zábavě.

Na závěr ještě jedna zpráva tu je,
kupon - nákup u nás velmi zvýhodňuje.

KUPÓN NA SLEVU

No, nejsem sice tak nadšen,
ale určitě je výhodné koupit
si hru se slevou u firmy
Games World

GAMES WORLD

CENA HRY NAD 1000 KČ ..... SLEVA 100 KČ
CENA HRY OD 500 DO 1000 KČ ..... SLEVA 50 KČ
CENA HRY DO 500 KČ ..... SLEVA 25 KČ

Tento kupón vystřihněte a odevzdejte v prodejně při nákupu nebo zašlete firmě Games World současně s objednávkou na zaslání zboží na dobírku. Slevy se nesčítají - na 1 hru 1 kupón!

Hodíme do hrnce blbej míček, nějakou grafiku, špetku hudby a zvuků, pomícháme a z toho všeho nám bude špatně. Nebo ne?

Pinball Illusions

Byl to výbojný a hrdý národ. Nejedna země jim padla k nohám. Proto budete muset dobývat Anglii, severní země...

platforma: PC-CD
minimum: PC 486 SX/25, 4 MB RAM, SB, ds CD
existuje na: PC, Amiga 1200 (viz Excalibur 42), CD32
typ: hrací automat
producent: Digital Illusions
vydavatel: 21st Century
datum vydání: 1995

Mnozí z vás se právě teď možná chytli za hlavy, jen co uviděli nadpis *Pinball*. Jiní zase jenom pronesou takové „hmm... nový pinball". Najdou se i takoví lidé, kteří se s výkřikem pouštějí do listování herních nabídek prodejců.

Ach, ta historie...

V sedmdesátých letech se začaly naplno vyvíjet takzvané mikroprocesory, integrované obvody, ale i polovodiče. Do té doby se na trh dostávaly víceméně mechanické automaty s nějakou tou elektronikou. Tyto automaty měly dost nevýhod. Byly velké a dost poruchové. S vývojem polovodičových součástek se naskytla možnost kombinace. A to elektronika + mechanika. Jak se později ukázalo, byla to dobrá volba. Mezi první procesory, které se v automatech používaly, patřily i Motoroly 6800 (je to dost divné, ale Intelácké čipy se moc v této sféře neuchytily). Tyto byly osmibitové a s pomocnou čipovou sadou dokázaly zmenšit velikost a hmotnost automatu asi na tři čtvrtiny. Samozřejme, že některé automaty se úplně přeorientovaly na elektronické součástky (svědčí jim to více). Byly to různé střílečky typu „wolf". Jeden ale používá tuto kombinaci (mechanika a elektronika) dodnes. Je to *pinbal*, u nás se také říká *fliper*. Ten si totiž ve své mechanické ojedinělosti zachoval takovou nějakou ro-

mantiku aneb smysl pro čest (To značí, že nedochází k žádným přepočtům, jako to je u počítačů. Jednoduše kuličku ovlivňujete jenom vy a gravitace. Odpadají hlášky typu „vždyť měla jít tam, jak to, že si mi ji dal na druhou stranu. Je to špatně naprogramované... Vždyť to znáte). Samozřejmě, že se tímto vývoj nezastavil. Na trh přicházely jiné procesory jako třeba 6502 a nebo také jeden z nejprodávanějších procesorů v historii - Motorola 68000. Tento procesor se dodnes používá v automatech. A to na řízení zvuku a jako pomocný procesor pro řízení hry se používá legendární Z80. Samozřejmě, že i jiné procesory můžou zabírat vnitřnosti těchto žroutů peněz. Ale pozor. To jsme se dostali do takové doby, kdy domácí počítače mají dostatečnou rychlost a grafikou. Vznikají různé konverze na tuto hru. Já si třeba pamatuji, jak jsem na Atari XE donesl *War Pinball* (nebo tak nějak se jmenoval) a vůbec mi nevadilo, že byl vykreslen v jednobarevné grafice. Vyblbnul jsem se u něj do sytosti.

A vývoj šel dál, dál, dál... Vždyť to známe. Až jsme se dostali do současnosti a z nejlepších automatových her, samozřejmě v konverzích na počítače, je devadesáti procentům hráčů zle. A proto *dost bylo pinballů.* Pokud nepřijdou autoři s nějakou super perfektní novinkou či nápadem, řada lidí se bude odklánět od pinballů jako od neoriginálních, zastaralých a neschopných her. A přitom to není pravda.

Pinball Illusions

Dočkal jsem se něčeho, v co jsem už přestal doufat. *PI* přináší úplně něco jiného něž ostatní pinbally.

Jak už někteří z vás pochopili, jedná se o předělávku na PC-CD. Musím říci, že když Joe napsal, že to je nejlepší pinball na Amigu, měl pravdu. On je to totiž, podle mého mínění, i nejlepší pinball na PC (má jednička *Fantasies Pinball* je už dvojkou). Jediný rozdíl mezi verzí na Amigu a na PC je ten, že PC má na CD mimo jiné i padesát různých hudeb. A musím přiznat, že hudba je to víc než dobrá, přímo nadprůměrná. Můžete si ji přehrávat i pod *okny,* pokud máte nainstalovaný CD audio ovládač. Jinak stoly *Law N Justice, Babewatch, Extreme Sports* zůstaly beze změny a musím říci ještě jednou - jsou špička. Přibyl jenom jeden a to *The Vikings,* a ten je podle mě i nejlepší. Chytí vás do svých spárů a nepustí dokud sami sebe padesátkrát nepřekonáte. Nechybí tu samozřejmě hra až se čtyřmi kuličkami a jiné. Chcete vědět čím se tento pinball odlišuje od ostatních? Je to taková nějaká dynamika, hratelnost a ještě něco. Dokáže totiž běhat v několika rozlišeních (320x240, 360x350, 640x480, 800x600). Nejlepším nápadem je však podle mě hra ve hře. Když totiž chytíte potřebný bonus, můžete si zahrát hru ve světelné tabuli (to tady ještě nebylo). Jsou tam samozřejmě pěkné výhry. Další informace o nich si můžete přečíst v Excaliburu 42. Nemá smysl psát dvakrát to samé.

—Vlapon

P.S.: Děkuji panu Křesťanovi za informace o fliprech.

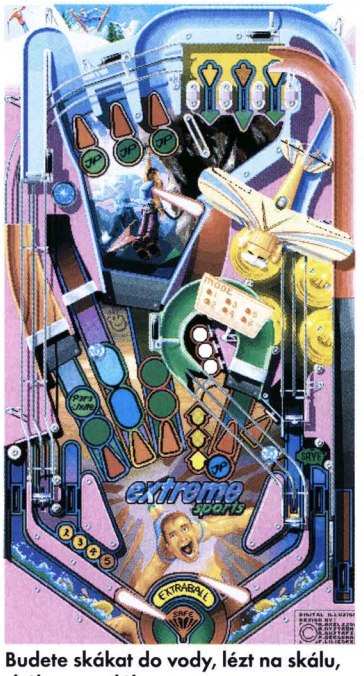
90

grafika: 90
animace: 90
hudba: 95
zvuk: 90

PINBALL ILLUSIONS
testováno na: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP, ds CD

Jediný pinball, který mě v poslední době zaujal.

Šedesátá léta a pobřeží. Kopa krásných dívek a vy víte, že musíte dostat tu, která je vašemu srdci nejmilejší.



Budete skákat do vody, lézt na skálu, skákat s padákem...

Úkol je jednoduchý. Kriminalita se rozrůstá a proto budete zavírat vězně do vězení, jednou je i zastřelíte...

Josef Komárek

Center Court

„Dobře hratelných **tenisů** zřejmě není nikdy dost," řekli si programátoři a naprogramovali hru, která se skutečně dobře hraje, ale...

Thomas Muster se spolu s vámi raduje z turnajového vítězství. Ostatně, digitalizované fotografie uvidíte vždy před a po zápase.

Ale u prohraného zápasu jsou smutek a zklamání zcela pochopitelně na místě

platforma:	Amiga 1200
doporučeno:	Amiga 1200, HDD
minimum:	Amiga 1200, 2 MB RAM
existuje na:	Amiga 500
typ:	sport
žánr:	tenis
počet hráčů:	1 - 2
tvůrce:	G. Fritsche
producent:	Blitz Ware
vydavatel:	Acid Software
datum vydání:	léto 1995

Na začátku 70. let tohoto století vynalezla tehdy začínající firma Atari první videohru na světě. Jmenovala se *Pong!* a byla tvořena dvěma čárkami a čtverečkem. Byl to velice primitivní tenis, ale na svou dobu velice žádaný druh zábavy. S příchodem prvních domácích počítačů se objevovaly další a další verze tohoto populárního sportu a mnohé byly velmi zdařilé, jako třeba *Great Courts 2* či *Tennis Cup 2.* A nyní, po pětadvaceti letech, přišla na herní trh první verze počítačového tenisu naprogramovaná ve stále více používaném Blitz Basicu (mj. také *Gloom)* nazvaná hrdě *Center Court* - centrální dvorec.

KAŽDÝ NEMŮŽE BÝT ŠAMPIÓN

Přesvědčil jsem se o tom, když jsem si tuhle hru zahrál poprvé. Jen co jsem zadal své jméno a rozdělil parametry, byl jsem vržen do prvního turnaje. I když jsem si jako 96. (tedy poslední) hráč místního tenisového žebříčku nedělal velké ambice, porážka 0:6 byla přece jen trochu krutá. Při další návštěvě výběrového menu jsem si všiml, že tento program pravděpodobně klade velký důraz na realističnost (?) a celá hra je založena především na vývoji vaší vlastní postavy. Po každém turnaji, v závislosti na počtu odehraných zápasů, vám vzroste počet bodů, kterými můžete vylepšovat své vlastnosti. Z pomalého šneka se lze vypracovat na tenistu rychlejšího než smrt a ani nemusíte být Sharon Stone. Těžce vydělaný bod jsem věnoval do tréninku forehandu a vyrazil na další stáž. Výsledek 2:6 byl poněkud přijatelnější než předchozí, ale stále ještě to nebylo ono. Takhle to šlo pořád dál, až jsem jednoho krásného dne zvítězil nad 83. hráčem žebříku a postoupil do druhého kola. To už zase bylo nad mé síly a jakýsi McEnroe mě nemilosrdně vyřadil. Po každém zápase můžete sledovat dvě statistiky - pořadí podle nasbíraných bodů a podle stavu vašeho konta. Všem slávychtivým oznamuji, že po týdnu nepřetržitého hraní *Center Courtu* jsem ve světě 84. s asi osmdesáti body a moje konto na 54. pozici zdobí 81 000 dolarů.

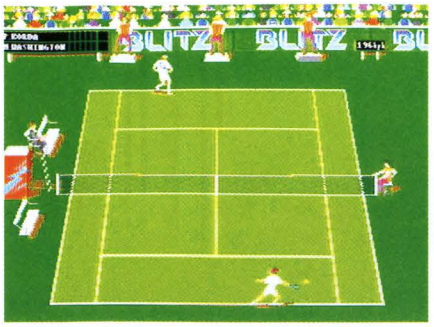
HRATELNÝ = DOBRÝ?

I když je *Center Court* dobře hratelný a zábavný (někdy), určitě se nemůže řadit mezi nejlepší. Dolů jej táhne několik závažných chyb. Tou první je grafika, což asi není chyba grafika, ale Blitz Basic asi prostě na víc nemá. Čímž nechci nijak snižovat schopnosti onoho programovacího jazyka, ten je zcela jistě výborným prostředkem pro programátory. Jedinou světlou stránkou je ně-

Lendl pokračuje v úporném útoku. Korda jen s obtížemi vybral další nepříjemný prohoz.

Tvrdý Ivan Lendl nasadil drtivé tempo. Svá nedávná ztrapnění si vykompenzovával svým obvyklým způsobem - prudkými údery od základní čáry.

Všimněte si kombinace přísterných křiklavých barev, podivného postoje Ivana Lendla a malého displeje v pravém horním koutě kurtu. Ten zobrazuje rychlost naservírovaného míčku, ale jeho údaje jsou poněkud zkreslené.



Napínavé utkání na umělé trávě. Dole je náš Petr Korda a nahoře černý Američan Washington. Ten kdyby se viděl, asi by autory této hry nechal odstřelit!

Prohozy podél postranní čáry jsou nejlepší zbraní proti hráčům ovládaných počítačem. Našemu redaktorovi v roli Michaela Changa chybí už jen dva míčky k dalšímu turnajovému úspěchu.

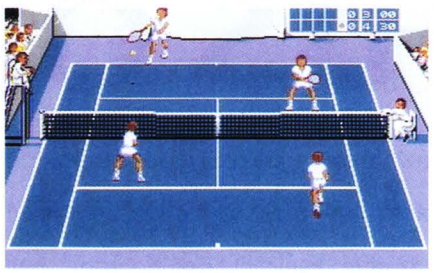
kolik (asi šest) digitalizovaných televizních záběrů. Jsou velmi kvalitní, taky se do nich autoři raději moc nehrabali. Hudby tu moc nenajdeme, jen jedna skladba a ke všemu velice krátká. Další nepříjemností je zmatené ovládání hráče. To neznamená, že by místo vlevo běžel vpravo, ale program si někdy neví rady, jak míček odpálit. Stalo se tradicí, že když dáte joystick k sobě a stisknete fire, tak soupeře přelobujete a naopak pohybem dopředu míček odpálíte těsně za síť, což ještě závisí na tom, hrajete-li blíž nebo dál od „kamery". Tady to však platí málokdy. Program často ani nezareaguje na stisknutou střelbu a hráč jen tupě zírá na prolétávající míček. Velmi často se stává, že i když jste velice rychlí, míček u sítě často ani nedoběhnete, poněvadž se vám najednou rozklepala kolena (jiné vysvětlení nenalézám).

SEKY SEK...

Ještě je tu něco, co snižuje hodnotu této hry na polovinu. Je to možnost zahrát si čtyřhru. No jen se nedivte, vážně mi nic není. Program je napsán tak špatně, že se při hře dvou lidských a dvou počítačových tenistů hrozně seká. Hra je nesnesitelně pomalá, ale program si to občas vynahradí tím, že počítač na něj směřující velice pomalý míček nekompromisně pošle prudkým úderem do druhého kouta hřiště. Když si vzpomenu, jakou lahůdkou bylo hrát čtyřhru v *Great Courts 2* a na Atari ST, vypadá *Center Court* na několikanásobně výkonnější Amize 1200 jako blbec. Navíc si ani nemůžete zahrát turnaj ve dvou (pouze přátelská utkání), ani zvolit počet setů (hraje se na jeden jediný!) a vezmeme-li v úvahu absenci jakýchkoliv statistik, jako je počet odehraných zápasů, počet vítězných duelů a vyhraných turnajů, je to vážně slabota. Ach jo, doufám, že Blitz Basic nebude i nadále zneužíván jen k podobným „projektům". Co na této hře musím pochválit, jsou zvukové efekty. Odpaly a dopady míčků mají několik variant, stejně tak i potlesk, řev a vzdechy diváků. Ale zase to není O.K., nechybí tu náhodou hlas rozhodčího? (Nepočítám jen zběsilý výkřik oznamující aut.)

KOUPIT ČI NEKOUPIT?

Na to nebude zas tak těžké odpovědět. Chcete-li projít vývojem od nejhoršího hráče až na vrchol tenisové slávy a nevadí vám „o něco horší" zpracování hry, nic vám v tom nebrání. Ale až se budete po stopadesáté ptát, jak je možné, že soupeř tohle vybral a vy ne, tak toho raději nechte a zavzpomínejte si na zlaté dobré časy s nějakým starším a lepším tenisem. —Joe



***Great Courts 2* (UBI Soft, 1991 (Excalibur 7)): Stále nepřekonaný tenis na Amize a ST. Mohli jste tu dělat vše, co v *Center Court*, hře z roku 1995, nejde. Mohli si zahrát až čtyři hráči, nabízel i výběr pohlaví a tím pádem i smíšenou čtyřhru. I když na ST nebyly samplované efekty, nechybí hlas rozhodčího, zatímco v CC chybí téměř všechno.**

48

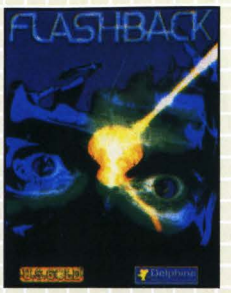
grafika: 50
animace: 35
hudba: 22
zvuk: 71

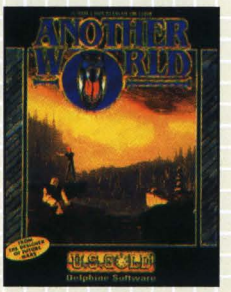
CENTER COURT

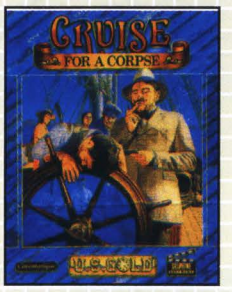
testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 540 MB HD
pro: když už se do toho pustíte, vydrží dlouho **proti:** absence základních voleb

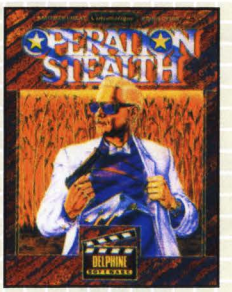
Tenis se špatným ovládáním a chybami v animaci, motivací ke hře zůstane jen postup ve světovém žebříčku.

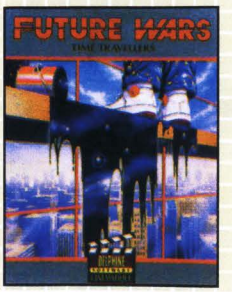
CLASSIC
Collection



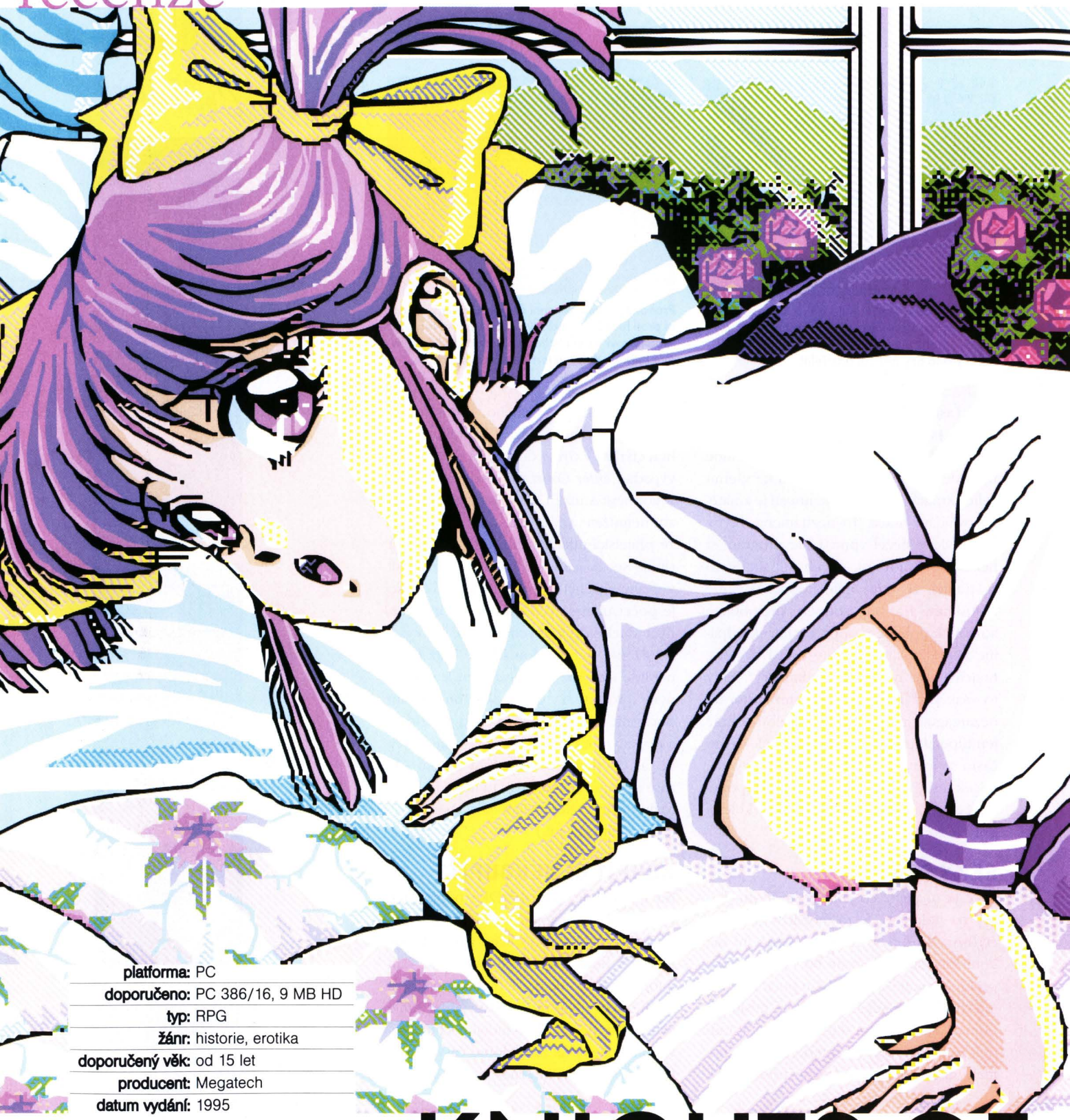








ZA JEDINEČNOU CENU
999.-
OBJEDNÁVEJTE
NA ADRESÁCH
ČR: NOVA
P.O.BOX 39,
763 11 ZLÍN 11
SR: ULTRASOFT
P.O.BOX 74,
810 05 BRATISLAVA 15



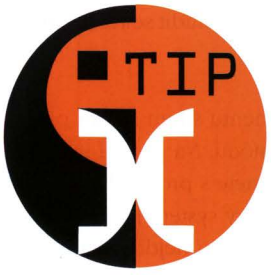
platforma: PC
doporučeno: PC 386/16, 9 MB HD
typ: RPG
žánr: historie, erotika
doporučený věk: od 15 let
producent: Megatech
datum vydání: 1995

KNIGHTS OF

Karel Taufman

Vážení a milí, musím se vám hned v úvodu omluvit za trochu nadnesenou recenzi, kterou máte před sebou. Jak brzy poznáte, jsem právě v totální hráčské euforii, v jaké jsem nebyl od dob první sharewarové verze Dooma. Jsem nadšen, nevyspalý, nenajedený a má přítelkyně mne už týden neviděla. A to všechno kvůli „Rytířům Xentaru", nejlepší hře, kterou jsem za posledních pět měsíců viděl! Je báječná, je rychlá, je nápaditá, hratelná a má vůbec všechna plus, která každého muže sem tam (na omezenou dobu) odvedou od ženy.

XENTAR



Znáte Game Boye? Znáte. Viděli jste na něm Zeldu? Viděli. A teď si představte, že by Zelda, holka jedna čiperná, nebyla žlutavo okrově nazelenalá, ale hezky barevňoučká s vysokým rozlišením! To by byl Game Boy, co? No a když už jsme v tom představování, proč si k barevnému Game Boyi nepřimyslet i větší obrazovku. Tak 17 cm, nebo radši 21 cm, to bude hezčí. Máte to? Tak a teď si zcela seriózně přeměňte tohoto „Super 21 cm Colour Game Boye" na docela průměrné PC. Třeba 386 na 16 MHz. „Abrakadabra!" Tak to vidíte. Jsme tam, kde jsme potřebovali být a ani to tak moc nebolelo. Vítejte v zemi „Knights of Xentar"!

Autoři KOXu (jednou pro vždy - nezaměňovat s koksem, okay?) vsadili na oblibu některých her z malých konzolek (jedná se hlavně o Zeldu, ale styl zobrazení je stejný například i v mapě Super Maria 1 i 2 a v mnoha jiných hrách), což je krok jistě riskantní stejně jako třeba procházka noční Prahou. Co se ale nestalo, nejenom že jim to vyšlo, ale každý, kdo překoná počáteční šok ze hry, nemá jinou možnost, než se KOXu totálně oddat (pokud by se tak nestalo, tak se zcela určitě jedná o herně impotentního jedince, který neví co je dobré a nemá mezi námi PeaDrPařanyCsc co dělat). Chytlavost KOXu prostě nezná mezí. Abychom šli pěkně popořádku, podívejme se na začátek tohoto velkého malého dobrodružství.

Vyprávění

Story začíná jednoho krásného pošmourného, deštivého, zabláceného rána, kdy jako defaultní Desmond vkročíte do vesničky Square Hollow s nadějí, že zde vyspíte svou kocovinu. Jste bohatý, silný a šlechetný rytíř. Jste až tak šlechetný, že se ani nebráníte gangu zlodějů, kteří se na vás hned za branou vísky vrhnou. „Mohu tasit meč jen na obranu proti nejhrozivějšímu zlu, " řeknete dokonce tváří v tvář krvelačným zloduchům. Toto „intro" (animaci nelze nijak ovlivnit a ačkoliv se spustí až po START THE GAME, říkejme jí intro, které by tu jinak zcela chybělo) se skládá z velkých obrázků, na kterých se sem tam něco malého pohne. Většinou to je pusa některého aktéra scény. Text, kterým k vám promlouvá, se pak objevuje pod obrázkem a jako všechny ostatní rozhovory čeká, až ho odmáčknete klávesou. Občas do dialogu zasáhnete i vy. Všechno se ale děje automaticky a směr hovoru nemůžete ovlivnit, můžete jen číst, nebo držet SHIFT.

Když se proberete v posteli chlípného starce Larrouse, začnete chvilku běhat po městě nahý (panáček ve hře je skutečně hanbatý). „Jsi tak roztomilej, že bych si tě nejradši vzala domů," říká postarší ženština. Radši od ní dál. Bude lepší prolézt vesnici a prozkoumat všechny truhly a nádoby. Občas jsou v nich uložené peníze, nebo předměty. Komunikace s okolím je snadná. Chcete-li s někým promluvit, jednoduše do něj vrazíte, přejete-li si prohledat bednu, vrazíte do ní taky. Je to nekomplikované a účelné. Při rozhovorech se objeví obdélníček s textem a (většinou) obrázkem postavy (ať to jste vy, nebo NPC). Směr rozhovoru opět nelze usměrnit, jen si můžete navolit dva druhy fontů. Ten historický se hůře čte, ten moderní nedokresluje atmosféru. Vyberte si.

Zobrazení

Ačkoliv jsou postavičky ve 2D městě až na výjimky několika málo druhů (stařec, muž, mladík, dívka, žena, dítě), obrázky jejich tváří se často mění (na druhou stranu majitelka hotelu je všude stejná a někteří lidé nemají pro jistotu tváře vůbec). Jednotvárnost prostředí je cítit trochu rychleji, než by se mohlo zdát, i když vás mohu ubezpečit, že později dojde ke zpestření grafiky, netěšte se příliš. Další možností, jak si zpestřit zobrazování, je zapnout 3D grafiku. Obraz se zkreslí tak, že se všechno směrem od vás zužuje. Vypadá to hrozně a hlavně je scrolling o hodně, hodně moc pomalejší, než u 2D zobrazení (dobře, dobře, jedná se v podstatě o pseudo 3D, na tom tak moc nesejde). Manuál uvádí, že minimální konfigurace pro 3D zobrazení je 486 DX/33, což neodpovídá realitě. Na této konfiguraci jsem totiž hru testoval a 3D bylo „líné jako můj strýc po nedělním obědě".

Ovládat pohyb postavy lze třemi způsoby a nejlépe bude je kombinovat. Jednak je tu myš. Kliknete a postava na dané místo dojde. Není to ale tak vý-

Jednou ze sympatických a definitivně user-friendly položek v menu dovolí hráči zobrazit krajinku v jakémsi pseudo isometrickém zobrazení. Velké uplatnění to ale nemá. KOX se značně (a tím myslím značně) zpomalí a navíc dojde k nepříjemnému zkreslení některých tvarů na obrazovce. Na druhou stranu je to ale zajímavé a pokud se začnete nudit (až budete KOX procházet potřetí) může vám to na okamžik zpestřit život.

Rozkošné zobrazení městečka připomene Holanďanům Legoland a někomu v mých letech jeho dětství. Malé městečko, malé domečky, malí panďuláčci - rozkošné. Ještě sympatičtější jsou ale tvrdé RPG zákonitosti, které celým tímto na první pohled dětsky infantilním světem panují. KOX je prostě skálopevná RPG i když možná s trochu nezvyklým vzezřením.

Boje se zobrazují ve 2D a přes svou jednoduchost patří k nejpříjemnějším typům RPG soubojů v počítačových hrách na trhu. Nepřátelé přistupují vždy zleva, hráč zprava. Na obrázku je hráč, ehm, poněkud neozbrojen a proto nemá proti bandě vlků příliš velkou šanci. Na druhou stranu jsou někdy nebezpečně vypadající NPC postavičky ty nejsnáze zničitelné a naopak nějaké miniaturní legrácky dají i vyspělé skupině válečníků pořádně zabrat.

Jakmile získá Desmond své přátele Rolfa a Lunu, naberou boje nečekané obrátky. Na jedné straně je sice útočná síla jednotky daleko větší, ale je také nutno nakupovat více léčivých lektvarů a během bitvy jimi obhospodařovat více krků. Stačí jen na chvíli zaváhat a jedna z hráčových postav umírá. Bohužel tím hra končí. A tak jak by pravil klasik - „Sejvit, sejvit a sejvit. "

Hlavní zobrazení krajiny mezi městy je fantastické. Spojuje kvality detailní mapy rozsáhlé krajiny s rychlým posunem přes tak obrovské plochy díky velké postavičce hráče. Tento způsob nemůže nepřipomenout legendární Legendu o Zeldě na Game Boyi. Pokud si přečtete recenzi na Ultimu 1, zjistíte ale, že stejný přístup používal už na začátku osmdesátých let Richard Gariott.

hodné, jak by se mohlo zdát. Daleko lepší by byl styl Ultimy 8 - stiskni a táhni (tedy myší po obrazovce, rozumí se) postavička bude kurzor následovat. Další možností jsou kurzorové klávesy a nebo číselné klávesy vpravo. Přestože se postavička neumí sama vyhnout všem překážkám, použijete asi druhou možnost, která je často příjemnější. Ani ta ale není zcela ideální. Problémy s ovládáním naštěstí nejsou odpudivé, jen trochu nepříjemné.

Váš druhý konflikt se odehraje v hospůdce, kde banda, která vás okradla, obtěžuje dceru hostinského. Dáte se do nich a hele, není tu boj, ale další grafický vstup podobný tomu v „intru". Jak už začínáte správně tušit, budou tyto grafické vstupy velmi časté a krok od kroku odvážnější (alespoň po té erotické stránce). No, nám to ale nevadí, že? Když bandu zlikvidujete, dívka vám poděkuje a hospodský dá jako projev díků první peníze. S těmi už můžete do obchodu. Jsou zde hned dva. Jeden prodává zbraně a druhý lektvary. Podíváme se nejprve na ten první. Nakupování probíhá ve speciálním tabulkovém menu. Můžete v něm nakupovat, nebo prodávat (pozor, prodávat lze pouze věci, které nemáte přímo na sobě). O každém předmětu se vám vypíše nejenom cena, ale i jeho účinnost. Na pravé straně tabulky se zase vypisuje celkový stav vašeho inventáře a výzbroje. Tady poprvé pocítíte, že tahle na první pohled jednoduchá hra nebude až tak primitivní. Stačí se podívat na to, jaké zbraně si můžete dokoupit. Základní dělení je klasické. Zbraň, brnění, helma a štít. Každý kus má ale kromě ceny i svou hodnotu obrany (DEF), hodnotu magické obrany (MDF) a váhu (WEIGHT). Váha se projevuje nepříznivě na snižování rychlosti vašich akcí v bojovém režimu. Kvalita věcí se zvyšuje jednak materiálem (kožený štít, bronzový štít), anebo jakousi nástavbou (kožený štít, kožený štít +1), kterou není ani trochu dobré podceňovat.

Když jsme nakoupili u zbrojíře, můžeme nahlédnout do kořenářství. Lektvary, které zde dostanete, jsou klasické a silně účelové. Heal potion zvedne Hit Pointy o sto, High Potion o dvěstěpadesát, Angelic Mist dodá dvě stě HP každé postavě ve skupině (později). Dále je tu například Magic Wing (magické křídlo), který vás přesune zpět do posledního navštíveného města, nebo Skunk Oil (olej skunka/tchoře), který po omezenou dobu odhání nepřátele. Cesta krajinou (viz níže) je tak volná a nikdo vás neobtěžuje. Dalších kouzel je v KOXu skutečně hodně. Namátkou jmenujme Magic Nut (magický ořech), Vitamine Mix (vitamínový mix), Power Drink (nápoj síly) atp., a to ještě zcela vynechávám bojová kouzla. Když jsme nakoupili, můžeme se konečně prokecat k nejbohatšímu muži vesnice - Frumpovi. Ten je nejvíce sužován bandity, které jsme už dvakrát potkali. Když mu od nich pomůžete, bohatě se vám odmění. Z jeho dalších slov se nám pomalinku začíná skládat mozaika bohatého příběhu. Zatím jsme ale jen na samém začátku. Vyrážíme proto do přírody.

Odchod z města vás nepřepne do jiného zobrazovacího módu. Vše je při starém, jen město se nyní zobrazí jako pár malých baráčků, které lze obejít pěti kroky (přesně jako na Game Boyi). Ačkoliv je krajinka na první pohled liduprázdná, každou chvíli (a zcela bez varování) na vás někdo zaútočí. Paleta útočníků je pestrá. Jsou tu namodralí Bojoví medvědi, nebezpečně líbající Víly, Jedovaté kobry, Ohniví ptáci, Živé stromky, nebo třeba Očka démonů (takové skákající bobule). Najdete tu i klasické Kostlivce, nebo Loupežníky, ale s těmi není taková legrace. V každém případě neznala fantazie autorů mezí, to uvidíte sami. Jako kdyby to nestačilo, druhy nepřátel se s postupem ve hře mění a s nimi i druhy útočných úderů, které ve svých animacích používají, takže nudit se rozhodně nebudete.

Střetnutí

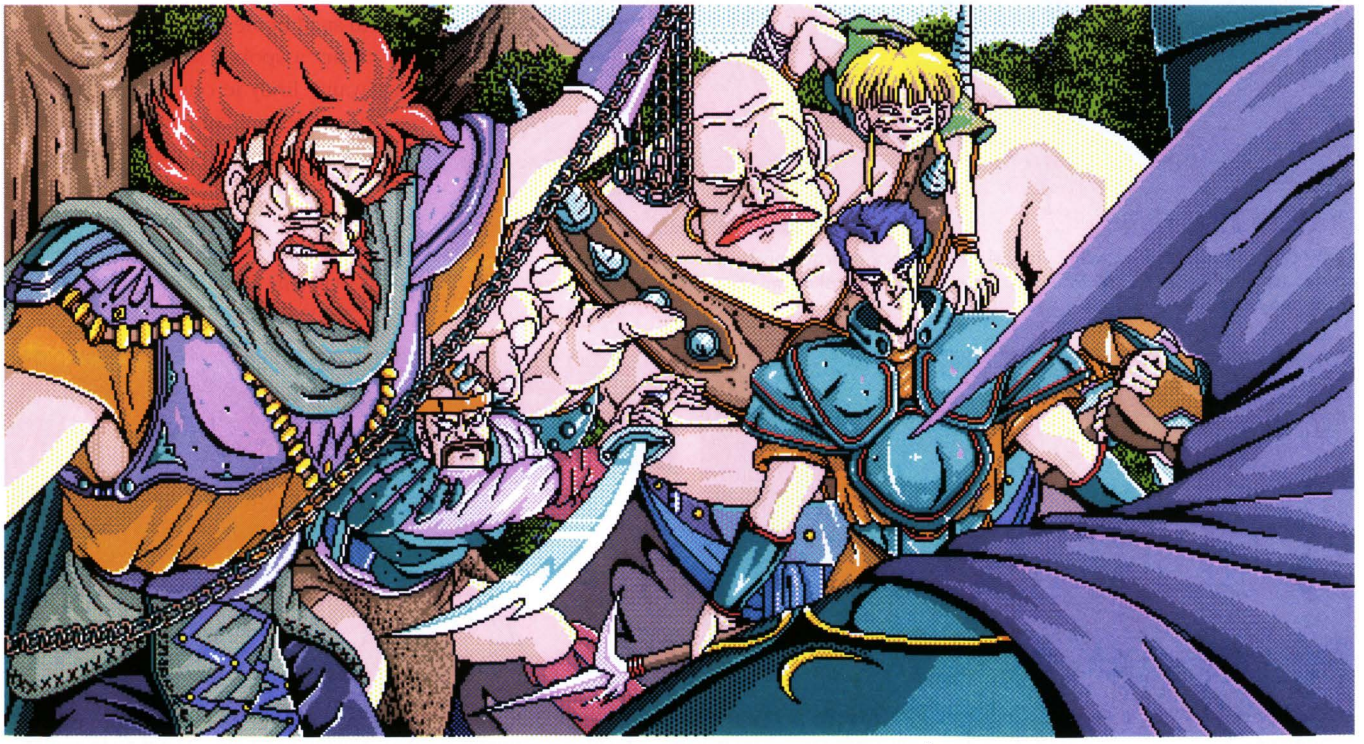
V momentu střetu se hra přepne do bojového módu. Na pozadí lesa, hor a planiny se střetnete s protivníky v pohledu ze strany. Bojový systém je kapitola sama pro sebe. Ze všeho nejdříve musíte nastavit sílu

První postava, kterou hráč potká mimo intro, je stařík Larrouse. Tato NPC výborně nastaví hráčův pohled na celou hru. Ačkoliv byste v podobné situaci očekávali moudrého, laskavého staříka je Larrouse popletený, hloupý, nevrlý, neochotný a navíc se vám vysmívá. V podobném despektu je veden celý zbytek KOXu.

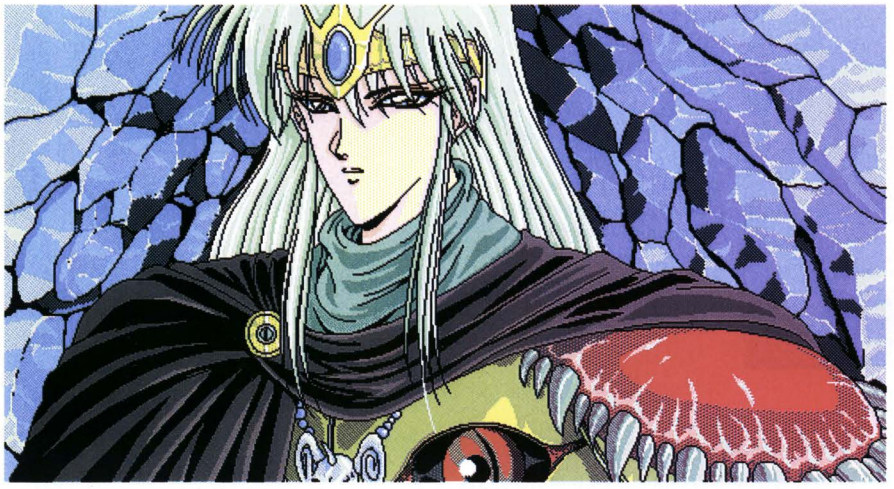
útoku, pak se podíváte na to, jakým stylem chcete útočit. Asi nejrozumnější je „Učit se a reagovat podle vědomostí". Můžete ale klidně zůstat pouze u obrany, dát obranu jako prioritní, nebo třeba vyrazit do zběsilé steče. Navíc je možno určit i cíle útoku. Lze se zaměřit na nejslabší, nejsilnější a nebo útok rovnoměrně rozložit. Podle zásahů, které zadáte, ubývají HP všem protivníkům (málokdy je útočník jeden, většinou je to banda čtyř, ale i více). Často se stane, že už máte protivu téměř na kolenou, když se napije magického nápoje a všechny HP se mu vrátí. Naštěstí to můžete udělat taky. Stačí sáhnout do inventáře (pozor při používání myši, občas na nejvyšší rychlosti boje špatně reaguje) a zalovit v něm. Pokud je protivník obzvláště tuhý, není nic lehčího než použít Smoke Grenade. Vytvoříte tak dým, za jehož clonou hravě uniknete. Pokud granát nemáte, můžete se ještě stále pokusit o ústup (ikona Run Away) s tím rizikem, že na vás nepřátelé stále dorážejí. V pozdějších pasážích, když už budete mít skupinu válečníků, budete ovládat každého z nich stejně jako na začátku sebe (styl boje, cíle apod.). Navíc časem přibudou i důležitá kouzla jako Earth, nebo Thunder, bez nichž by se vám v pokročilejším stádiu hry jen stěží podařilo někam dojít. Ačkoliv grafika stále zůstává komiksově laděná, je až strhující, kolik inteligentních pravidel je skryto třeba jenom v této pasáži.

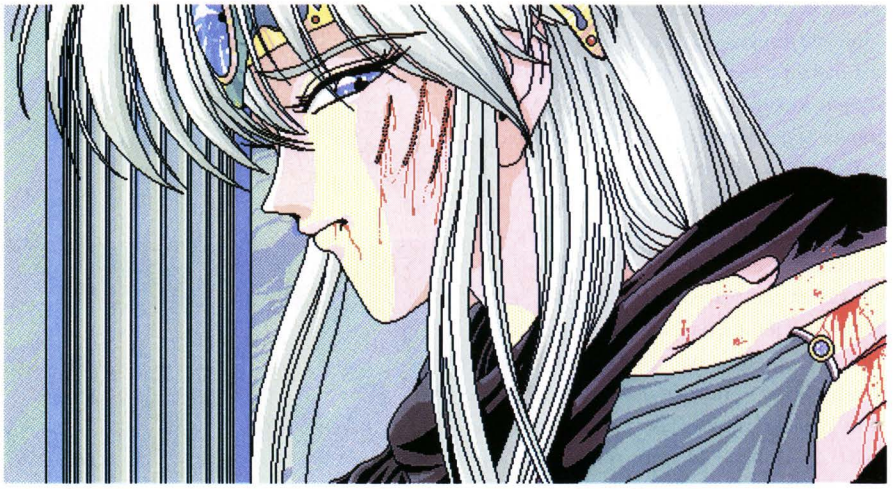
Protože se často stane, že útok nepřátel nepřežijete, je vhodné pozici ukládat. Musím vás ale varovat. Orgie tvůrců hry se neodehrávají jen na barevných obrázcích. Postihly i menu na liště pod hlavní obrazovkou. V rubrice File najdete nejenom klasické funkce jako Load a Save, ale i Save As, Delete File, nebo Sort. Třídit uložené bloky navíc můžete podle několika kritérií. Buďto podle jména, nebo podle času a to i v obráceném pořadí v obou případech (pokud nechcete, netřídí program vůbec). V menu máte navíc neustále zobrazenu poslední používanou ukládací pozici. Prostě nirvána.

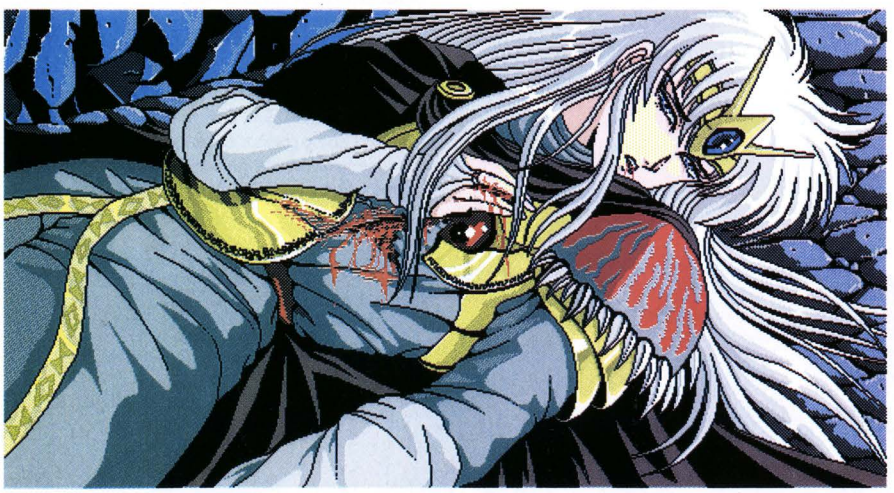
Nádherně prokreslené obrázky s trochou animací tvoří množství dokonalých cinematických (v našem případě spíše comicsových) sekvencí. Jsou přímo nabité inteligentní erotikou, která jak jsem na nedávném ECTS zjistil, se velmi zamlouvá Francouzům. Doprovodný text pod obrázky je navíc psán s citem a řádnou smyslností a tak se (pokud jste plnoletí, pochopitelně) perfektně pobavíte, třeba i ve dvou.



Priscilla je v podstatě Sněhurka. Kromě ní najdete ve hře ještě jednu klasickou pohádkovou postavu - Červenou karkulku. Ani jedna ale nezůstala ušetřena speciálního humoru tvůrců hry. Kupříkladu Sněhurčini trpaslíci na obrázku jsou řekněme, ehm, trochu příliš rozpustilí.







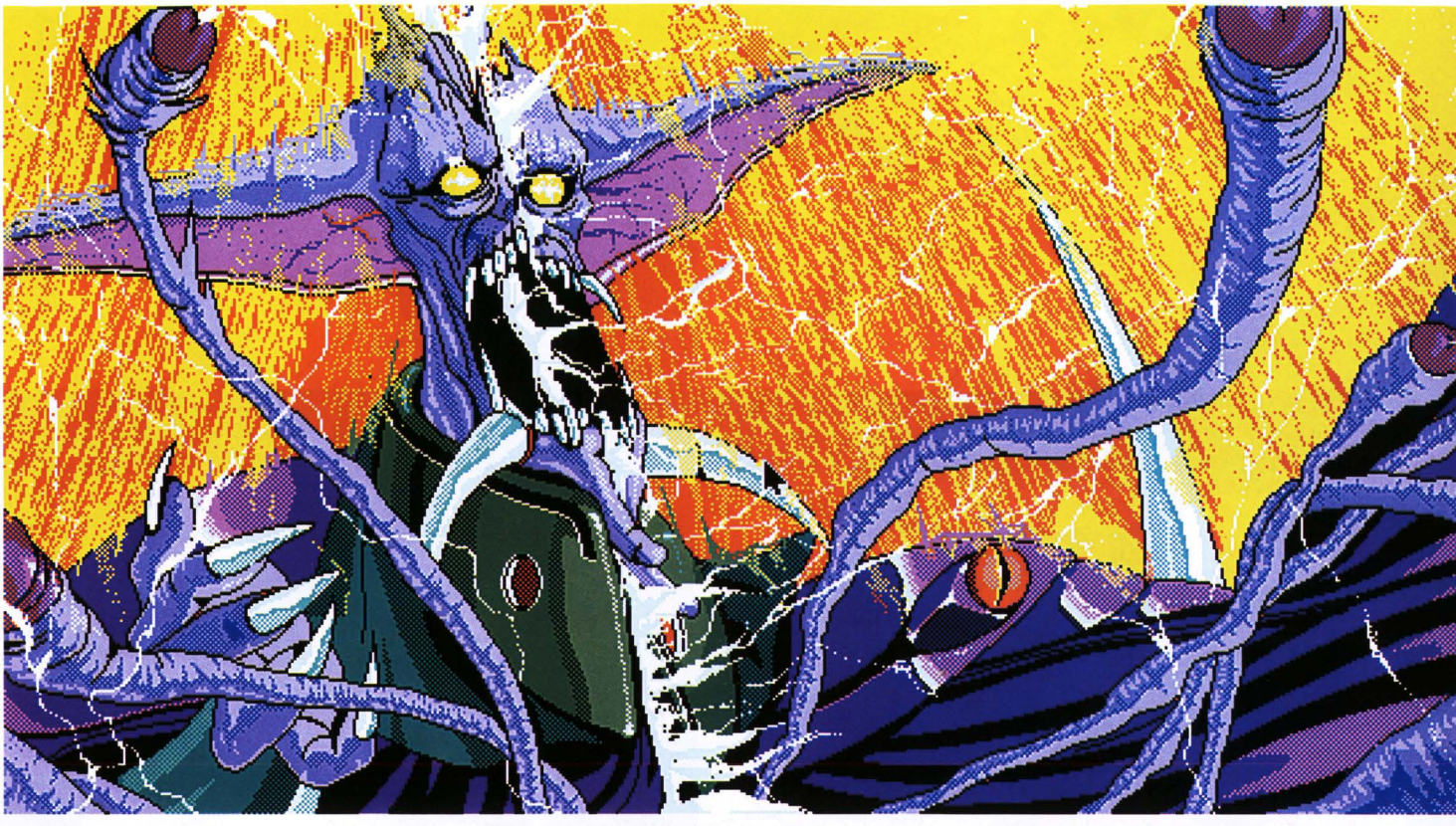
Černý rytíř se příběhem jen mihne, aby si na konci hry zahrál v překvapivém finále, které vás nejprve rozesmutní, aby vás po chvíli dorazilo několika sarkastickými vtipy. Autor textů byl zcela nepochybně nadaný profesionál.

Setkání

Postavy, na které ve hře narážíte, jsou výstřední. Ačkoliv na první pohled zachovávají tradice RPG (moudří starci, zlé kreatury hlídající průchody, krásné panny, apod.), jejich mentalita je vždy nějak ujetá. Moudrý stařec není moudrý, ale senilní a mezi jeho nejsilnější vzpomínky patří období puberty „Než na mne přišla, bylo tady a v okolí ještě hodně pannen." Černý rytíř je démonický, bojovný, hrdý a starým mužům prostatu masírující hrdina. Karkulka (ano, pohádková motivace je ve hře použita hned několikrát), kterou zachráníte od zlého vlka, vás o půlnoci probudí s tím, že babička, která je ve městě na nákupu, se může už brzy (ale zase ne až tak brzy) vrátit. Sněhurka byla s trpaslíky zadobře, než je zlý čaroděj začaroval a co bylo dál, to už vás možná napadne. Postavy běhající dokolečka („Zvyšuji si Staminu!"), dávající rady typu „Když chcete do Phoenixu, musíte z města doprava, tam se u studny vyzvracet, ..." nejsou žádnou výjimkou, ale spíš pravidlem. Rozhovory s nimi jsou jakýmsi kořením hry, které vás nenechá ani na chvilku oddechnout. Přesto je pod tím vším ukryta pevná struktura klasické RPG. Lidé v jedné vesnici se znají s lidmi v druhé vesnici, v žertech je často zabalena důležitá stopa. Ironie se projevu i v názvech míst a ve jménech postav. Bohatý Frump jasně asociuje na Trumpa (Donalda), Square Hollow je v překladu něco jako Čtvercová díra a přímořské (!) Drážďany mají také své kouzlo. Nebýt toho cynismu a erotiky, byl by KOX vlastně docela seriózní RPG. A to by byla škoda.

Velmi důležitou roli hraje ve hře erotika. Sex je tu snad úplně všude. Někdy je jen takový cudný a spokojí se s náznaky v řeči s postavami. Jindy je odvážnější a ukazuje vám hezky kreslené comicsové obrázky nahých děv. Kdo ale někdy viděl japonské comicsy tohoto druhu, tomu je jasné, že u toho nezůstane a tak se někdy autoři skutečně sekli. Třeba scéna Sněhurky a trpaslíků byla i na mne trochu moc. Holt to

Až na samém konci hry se Desmond dozvídá o svém nadpozemském původu. Jeho matka sestupuje z nebes, aby mu pomohla a téměř za to zaplatí životem (pokud bohové nějaký mají).



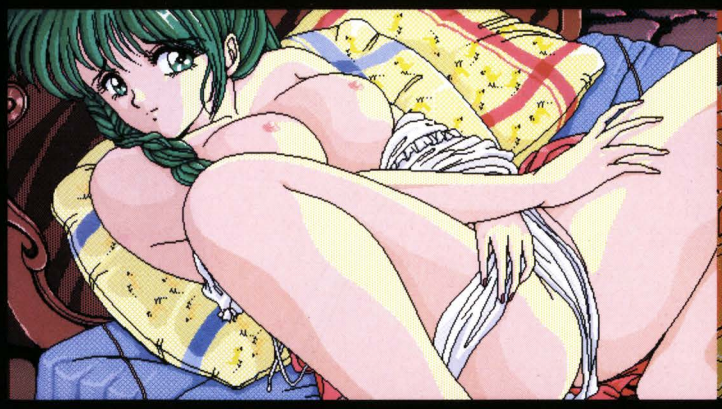
není hra pro děti, ale pro trochu odrostlejší generaci. Na druhou stranu, pro naše mladší čtenáře budou jistě právě tyto - místy výstřední, místy velmi vkusné obrázky hlavním hnacím motorem. Hm, proč ne. Daleko více srandy si ale užijete, když budete všechno chápat v kontextu se vším. O to totiž v KOXu jde. Proč se tedy omezovat?

Technizování

Po technické stránce mne nenapadá zhola nic, co bych mohl KOXu vytknout. Za zmínku stojí zajímavé zobrazení 1x1. 2 pixelu, které vám (po navolení v instalačním programu) roztáhne obrázek přes celý monitor. Jen těžko lze věřit, že grafika používá jen šestnáct barev. Rozlišení 640 x 400 ale dovoluje nějaké to míchání, což záhadu zčásti objasňuje.

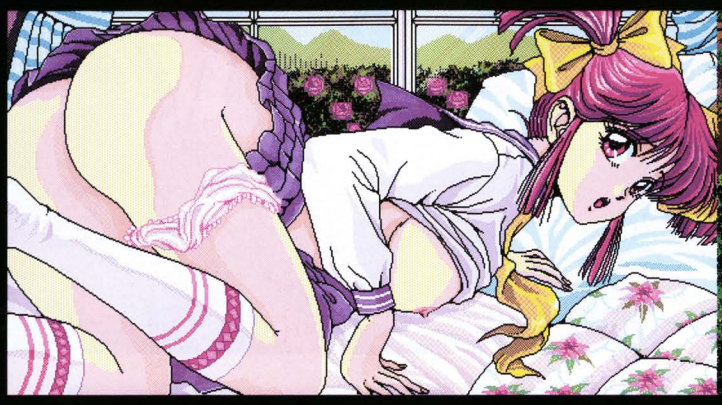
Co se hracího interface týká, nelze se nezmínit o výborně provedených menu s mnoha sympatickými funkcemi, které jen podporují vysokou hratelnost. Najdete tu i takové funkce, které v jiných hrách neuvidíte - například rychlost chůze a bitvy (lze volit ze škály od 0 do 9!). Pokud procházíte nebezpečnou krajinou a narážíte na tuhé protivníky, je dobré ponechat rychlost bitvy nejméně na 5. Jen tak budete moci včas doplňovat energii, nebo použít kouřový granát. Jinak mohu ale maximální zrychlení obou pohybů jen doporučit. Za chvilku začnou postavičky běhat jako šílené (díky pohybu rychlejšímu než 24x za sekundu je z toho pěkný zmatek) a vy se pěkně zadýcháte, když během jedné minuty vybojuje-

Na svých cestách po fantastických zemích KOXu narazíte na ta nejpodivnější monstra, jaká si jen umíte představit, i když tu dívenku bych si raději nepředstavoval.



Alice . . . .
Eeek! Don't look!

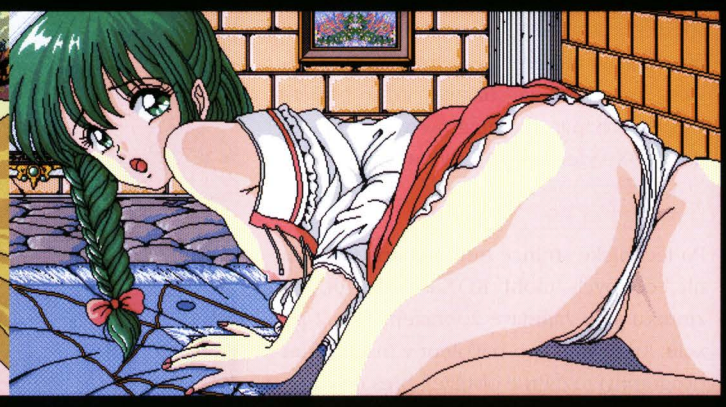
Lilith . . . .
I'm Lilith. Are you the masseuse?



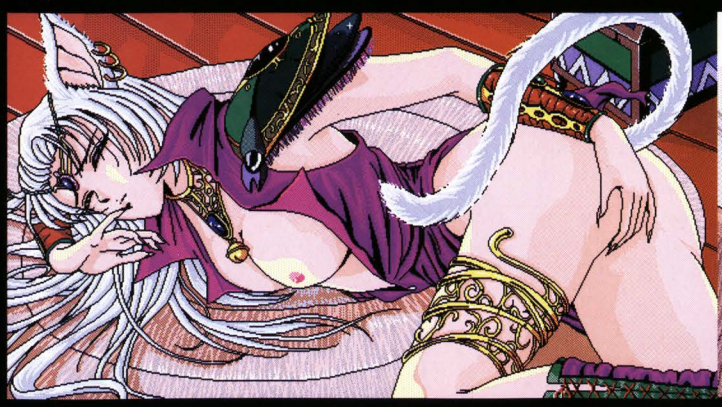
The girl . . . .
I'm Mimi. More importantly, I'm yours now.

Kate . . . .
So, am I your first married woman?

Girl . . . .
Eeeeeeek! Help!



Alice . . . .
Gee, I guess so. Do I have to?



Parrrtesia . . . .
Meowh, yes! I had a tabby once whomew rrrubbed meow the exact same way. It felt so wonderrrful.

Priscilla . . . .
That's nice.

Erotickou rafinovast statických, nebo lehce animovaných obrázků si vychutnejte bez mého komentáře.

POZNÁMKA ŠÉFREDAKTORA:

Pokud vás překvapily odvážné obrázky, přijměte, prosím, následující vysvětlení: časopis Excalibur se věnuje popisu počítačových her, některé hry jsou doporučeny od 15 nebo 18 let (viz Násilí ve hrách, Ex 45-47). Tento údaj uvádíme na začátku recenze.

te šest soubojů. Ale je to právě tato neuvěřitelně nádherná hektická atmosféra, která mne u KOXu udržela. Nejednou se mi stalo, že jsem měl pocit, že musím hrát nejméně hodinu, zatímco uteklo jen necelých patnáct minut.

Uzavření

Ale místa je málo a tak si provedeme rychlé závěrečné shrnutí. Grafika je jednak jednotvárná (všechno kromě staťáků), jednak okouzlující (staťáky). Slyšel jsem i názor, že kopíruje styl filmů z MANGA VIDEO. S tímto názorem nelze zcela souhlasit, myslím dokonce, že je zcela mylný. Stejně jako MANGA i XENTAR vychází z tradice japonských comics. Tento svérázný styl mutoval do mnoha podob - dětských TV seriálů, počítačových her (Xentar), nebo kreslených filmů pro dospělé (filmy od Manga Video). Je to tedy takový Darwinovský případ. Hudba KOXu se mění podle místa (město, krajina, boj, další město). Je příjemná, nevnucuje se a dokonce si ji za chvíli oblíbíte. Nenese se v duchu asijských instrumentálek, jak by se někdo mohl mylně domnívat. Naopak navozuje vhodnou atmosféru středověkých balad. Příběh KOXu je zajímavý a obsahuje i několik překvapivých zvratů. —KaT

92

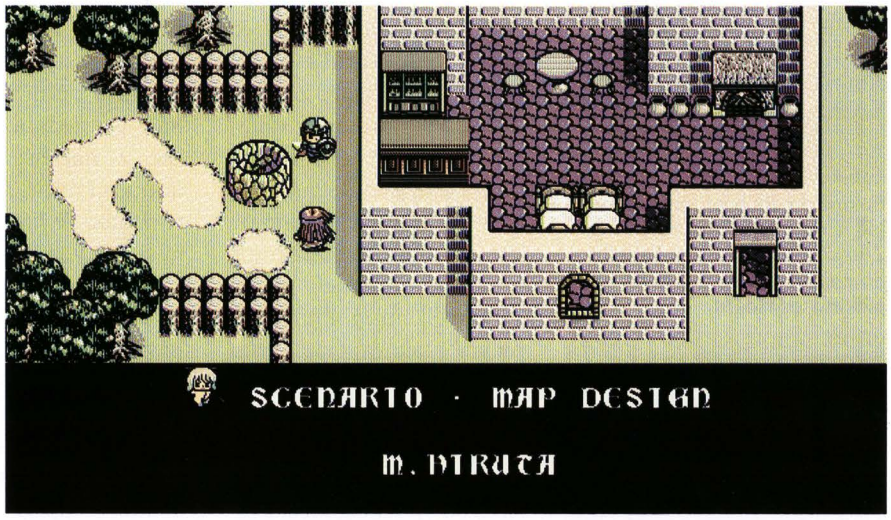
grafika: 85
animace: 60
hudba: 86
zvuk: 81

KNIGHTS OF XENTAR

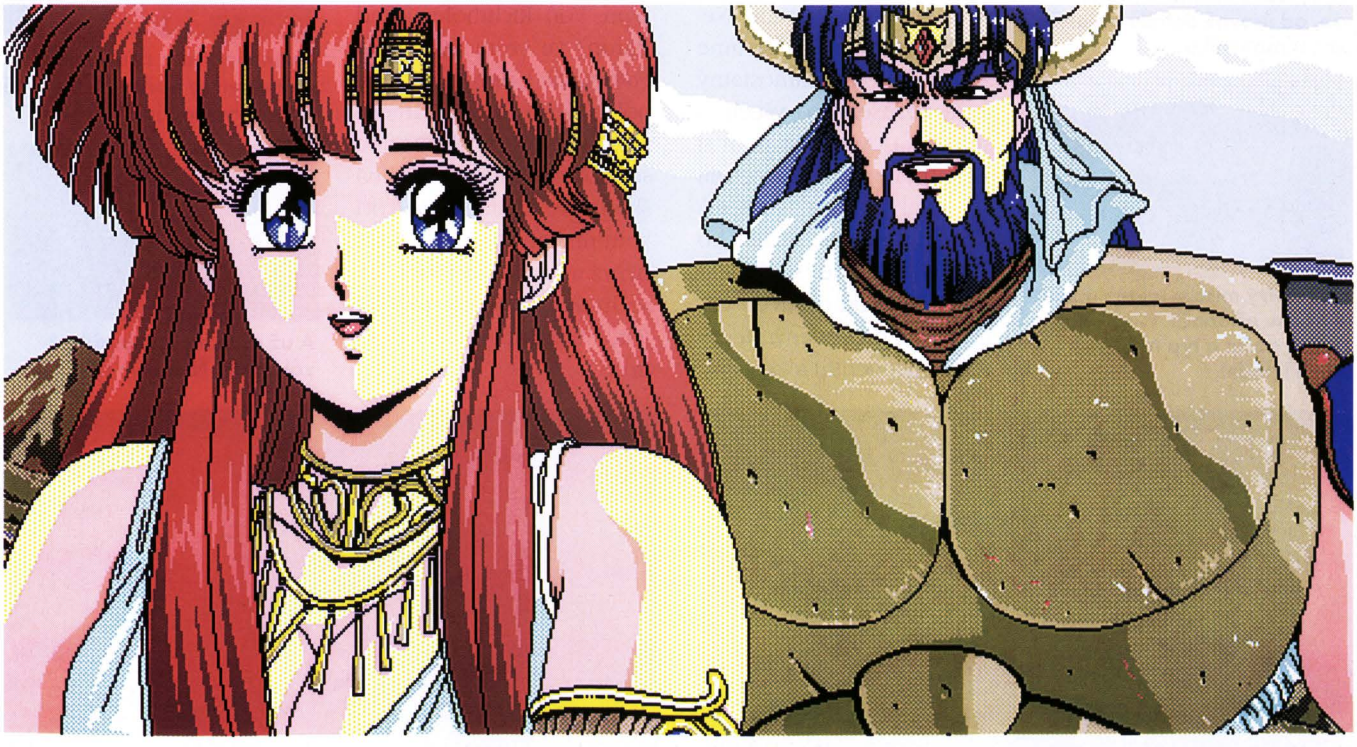
testováno na: PC 486/33, 4 MB RAM
pro: celková eroticko-ironicko-cynická atmosféra, statické obrázky, propracovanost RPG pravidel **proti:** postava se občas v pohybu zasekne, grafika měst i krajiny by mohla být pestřejší

Jedna z nejlepších her vůbec.

Většina NPC postaviček má jen symbolické zobrazení. Peasanti nosí všichni stejnou košili, služky stejnou mašli ve vlasech. Jen důležité postavy bývaji graficky odlišené - viz kočičí královna na trůnu.



Na konci hry čeká hráče nejenom rozsáhlá cinematická sekvence, která komentuje další osudy většiny hlavních i vedlejších postav ze hry, ale také rozsáhlé titulky se jmény těch, kdo na hře pracovali. Ach. Nakonec vás napadne, kdy že to jen má vyjít další díl?



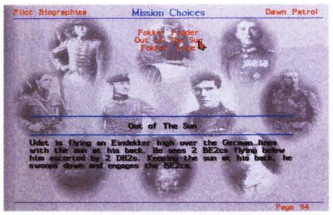
Luna a Rolf se Desmondovi opět stanou cennými průvodci. Luna je černé-myšlenky-burcující panna, zatímco Rolf i přes svou náklonost k alkoholu inklinuje k tomu stát se knězem. Oba mají pochopení pro Desmondovy erotické eskapády, tedy hlavně Rolf. Před finálním bojem Desmonda opustí a nechají ho napospas příšerám.

Dawn Patrol

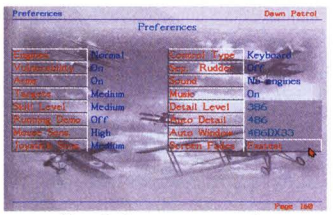
Jakub Šlemr

platforma: PC-CD
minimum: 486 SX/25, 4 MB RAM, ds CD
existuje na: PC, Amiga
typ: simulátor
žánr: válečný
producent: Rowan Software
vydavatel: Empire
datum vydání: konec roku 1994

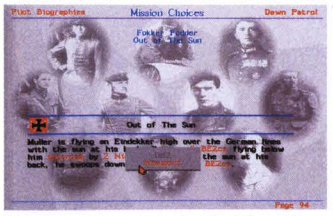
Úvodní obrázek ze hry jasně napoví, o čem to bude: střílení a také střílení. A když zbude čas, tak možná ještě střílení. Ale obrázek je to pěkný.



Pokud chcete hrát kariéru, najeďte na menu *Pilot Biografies*. Zde si můžete zalétat za jednoho z osmi známých pilotů. Například za Udeta.



Ve volbách lze nastavit skoro vše, od úrovně detailů po ostřílenost protivníků.



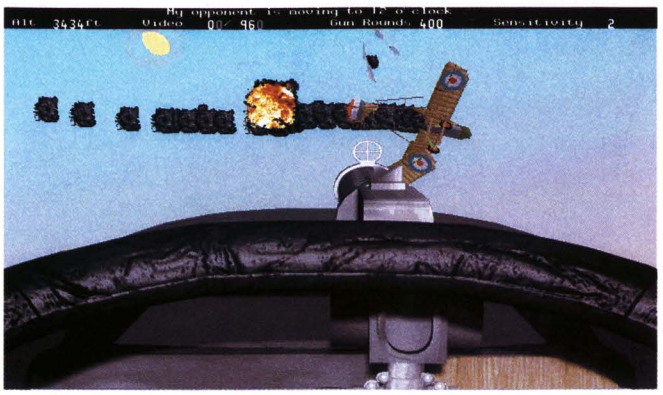
Parametry mise si taktéž můžete trochu přionačit. Například změnit počet a typ nepřátelských letadel.

Dawn Patrol je simulátorem letadel z první světové války. A není špatný! Létat budete s nejslavnějšími letadly, bojovat budete s nejlepšími piloty a prohrávat budete stále častěji. Letadel je na výběr celkem 15. Přirozeně, nechybí taková letadla jako *Sopwith Camel, Fokker D. VII, Spad. VII,* slavný trojplošník *Fokker Dr. 1* a další. Létat s jednotlivými stroji je skutečný požitek. Mezi letovými vlastnostmi letounů je opravdu značný rozdíl. Nezřídka se mi stalo, že mne zaujal natolik samostatný let a zkoušení, co všechno stíhačka dovede, že jsem si nevšiml nepřátel a za chvíli se vrtal hlavou v zemi. A jsme u dalšího značného kladu. Vzdušné souboje - *dogfight* - jsou opravdu velmi dobře provedeny. Nepřítel je inteligentní a zkušený. Bude vám chvíli trvat, než budete natolik dobří, že přežijete první souboj. Jakmile jste jednou sestřeleni, jste z největší pravděpodobností mrtví, ježto nemáte padák. Ve hře je přes 150 misí, kterých se můžete zúčastnit. Nutno podotknout, že výběr je vskutku rozmanitý. Od standardních dogfightů, přes útoky zápalným střelivem na pozorovací balóny, až po útoky na pozemní cíle - letiště, kolonu kamiónů apod. Samozřejmě, nebudou chybět mise typu: Von Richthofen (Red Baron) ve svém červeném *Fokkru D.* I uprostřed souboje spatří Sopwith Camela, an opouští boj. Rozhodne se ho následovat... Jediná škoda je, že mise netvoří kontinuální příběh letce, nýbrž mozaiku soubojů. Mise můžete hrát jak za *Spojence,* tak za *Centrální mocnosti.*

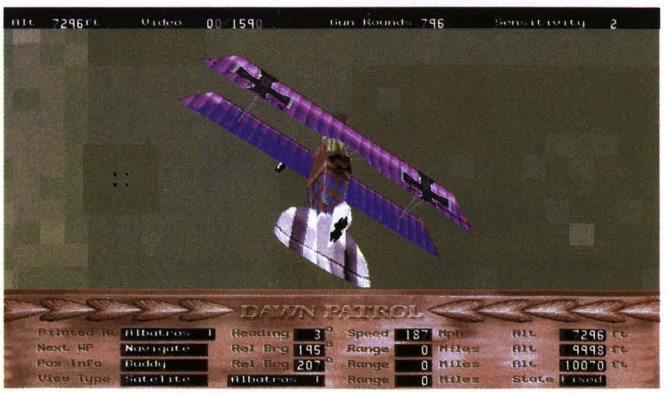
Nejničivěji využitým vynálezem v první světové válce se stalo nepochybně **letadlo.** Ještě v roce 1914 lidé netušili, že letecká převaha bude od druhé světové války **klíčová ve všech konfliktech.**

Rutinní patrola s *Fokkrem Eindekkerem* se občas zvrtne v něco, co vypadá jako střílení.

A už nám na scénu přilétá zákazník, *Nieuport 17.*

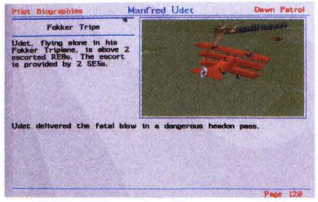


Bingo! Nebo *Fireball*? Jak pro koho. Myslím, že můj oponent se přesouvá trošku jinam, než na 12 hodin.



Hra nabízí pohledy ze všech stran. Taky zezadu, na obrázku *Albatros DIII* v barevném provedení *(Lozenge).*

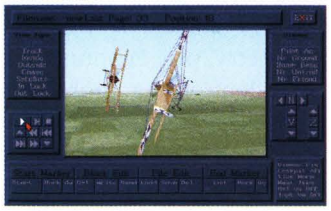
***Fokker D VII* - nejlepší stíhací letadlo první světové války.**



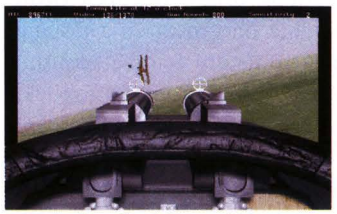
***Manfred Udet* a *Fokker Dr I* - smrtelná kombinace.**

Dnes budeme bombardovat německé letiště.

Tak dneska asi ne, pánové.



Další lahůdkou je možnost nahrát si vybrané části souboje kamerou a pak si je po přistání v klidu prohlédnout. Zde se *DH 2* přibližuje k *Eindekkerovi* z té špatné strany.



Ten *englendr* má namále.

KNIHA - POZORNOST PODNIKU

Za zmínku rovněž stojí, že kromě manuálu, cédéčka a registrační karty obsahuje krabice také knihu s názvem *Manfred von Richthofen - The Man and the Aircraft he flew*. Pro všechny vojenské historiky či militantní šílence se znalostí angličtiny doporučuji. Je to perfektní dokument o první světové válce ve vzduchu, jenž nemá zatím u nás obdoby. Knihu sepsal David Baker, fundovaný to odborník skrze historii letectví. V knize o 130 stranách naleznete technická data jednotlivých strojů, mnoho fotek, ilustrací a zajímavých informací. Vřele doporučuji.

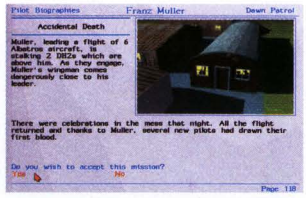
TECHNICKÉ DETAILY

Po grafické stránce je hra na opravdu vysoké úrovni. Kromě standardního VGA 320x200 rozlišení se také létá v 640x400. Další věc, se kterou jsem byl nadmíru spokojen, je realita vzdušných soubojů a letu. Vynikající grafika samozřejmě jen přispívá reálnosti soubojů. Letadla jsou po aerodynamické stránce výborně zpracována. Kromě toho, svištící kulky trhají potah a odštěpují kousky dřeva. Hudba a zvukové efekty, jež *DawnPatrol* provázejí, jsou vskutku na vysoké úrovni a napomáhají autenticitě boje.

SLZY DOJETÍ NA ZÁVĚR

DawnPatrol má své nezadatelné místo na každém počítači, u něhož sedává šílenec s koženou kuklou a leteckými brýlemi (fanda přes simulátory).

—Muddok



Po úspěšné misi se zastavil na kus řeči s *kriegskamarády* a pak spokojeně usnul.

Díky, jdeš mi přímo do rány.

85

grafika: 80
animace: 60
hudba: 70
zvuk: 70

DAWNPATROL

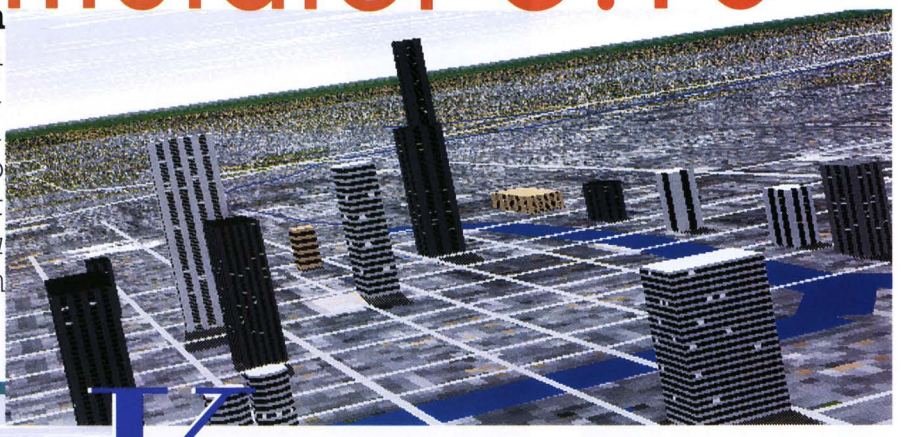
testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, qs CD

Lepšího a komplexnějšího simulátoru leteckých bitev první světové války zatím není.

I mistr tesař se někdy utne. No, to je toho. Stejně ještě stačím vyskočit (snad).

***Sopwith Camel* byl velice obratný. Také pěkně vypadal.**

Flight Simulator 5.10



Úchvatný pohled. Chicago a odpolední akrobacе může začít.

Dlouho jsem se těšil na další pokračování legendárního *Flight Simulátoru* a právě jsem se dočkal.

Vladimír Ponechal

Začátek je těžký, posadí vás do Cessny a dělejte si co chcete. Také grafika nevypadá bůhví jak, ale jen co vzlétnete...

platforma: PC-CD
minimum: PC 386 SX/33, 4 MB RAM, VGA
typ: letecký simulátor
žánr: realita
producent: Microsoft
vydavatel: Microsoft
datum vydání: 1995

New York z výšky. Nevypadá úchvatně? Jen tak mezi námi. Na tom ostrově přede mnou je Socha svobody. Není, ale ještě vidět.

Cessna nad krásně vybarveným krajem. Připravuji se na přistání.

Kdo by neznal tento perfektní simulátor letadla? Nestřílíte, nemlátíte, nezabíjíte a přeci si velmi dobře zahrajete. Co je to? Kdysi dávno (snad sedm - osm let zpátky) jsem hrál jednu z prvních verzí této hry. Tehdy jsem ho fachčil na starém *Atari 520ST*. Ošklivá vektorová grafika a ne příliš vyvedené zvuky jsem tehdy pokládal za geniální výtvor ještě geniálnějších maníků, kteří z fanatickým zadostučiněním vytvořili nejušlechtilejší simulátor všech dob. Z výrazem japonského kamikaze jsem zasedal za monitor a startoval motor Cessny. Když se najednou vektorová grafika trhaně pohla, měl jsem radost jako blázen, který právě dostal svěrací kazajku. Vrchol mé radosti však představovalo přistání z tímto letadlem na cestě uprostřed města... A teď jsem si najednou uvědomil, jak to všechno jenom utíká. Tehdy se měřil průtok instrukcí přes procesor v tisících informacích za sekundu a dnes? Dnes nějaký milion informací nehraje žádnou roli...

LETOVÝ SIMULÁTOR 5. 10

Je to tady. Před rokem a půl jste mohli číst v Excaliburu recenzi na *Flight simulator verzi 5*. Dnes přišla firma Microsoft s novým a to 5. 10. Menší nenápadná krabice v sobě obsahuje řadu věcí. První, co uvidíte, lépe řečeno pocítíte na noze, bude štos papírů. Nic si z toho nedělejte a vyberte z této kopy příručku a ostatní můžete klidně kopnout třeba pod skříň. Stejně jsou to jenom samé prospekty a reklamy. Jo, nezapomeňte ještě na CD.

Po vložení cédéčka do CD mechaniky (většinou se to tak dělá) se může začít instalace. Před spuštěním instalace vám však počítač dá ještě několik drobných otázek. Prvně je to nastavení výkonnosti vašeho počítače. Začíná to 386 SX a končí high Pentiem. Samozřejmě, že autoři neopomněli ani na 486. Při vysoké kvalitě grafiky je nutné mít už grafický akcelerátor. Proto pokud vlastníte 486 a nějakou výkonnou grafickou kartu (já jsem hru hrál s *S3 Vision864)* můžete si nastavit klidně i parametry pro Pentium. Po výběru stačí odentrovat a proběhne konečně ta instalace, která podle mého názoru na těch 20 MB trvá moc dlouho.

NEŽ SE ZAČNE LÉTAT

Po instalaci (to je hrozný, já dneska jenom instaluji) je nutné ještě nastavit parametry pro joystick, čas, a ještě grafiku... Potom se objeví obrázek proudového letadla nad městem a počítač přepočítává umístění letadla, grafiku, domy... No vždyť to znáte. Obrazovka simulátoru je standardně rozvržena do třech částí.

První je úplně nahoře pruh s nástroji, na to následuje výhled z letadla a nakonec přístrojová deska.

Dříve než vzlétnete vám však musím doporučit, aby jste si alespoň zběžně prostudovali ne moc obsáhlou příručku ke hře (má jenom třista deset stran - to vůbec není moc). Ta je podle mého názoru napsána a rozvržena velice kvalitně a hlavně přehledně. Najdete tady dopodrobna rozepsanou řadu věcí, které přímo nebo nepřímo souvisejí z *FS*. Nejvíce mě však zaujala kapitola, ve které se píše o letištích. O těch tam vážně najdete

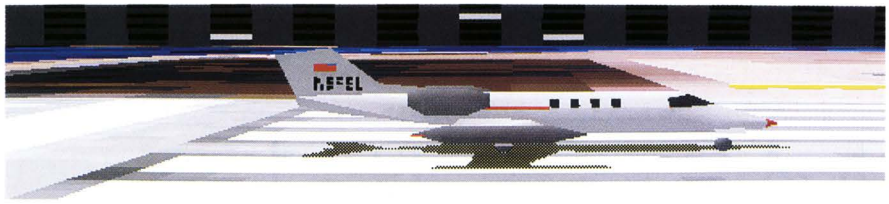
všechno. Třeba v jaké nadmořské výšce se nachází, jak je dlouhé, na kterou světovou stranu je otočené, jak se má na něj přistávat, jeho půdorys... No prostě všechno. Nejlepší ale na tom je, že parametry a přímo letiště jsou skutečné. Takže ve hře můžete přistávat nebo vzlétat z letiště v New Yorku, v Chicagu, v San Francisku, v Los Angeles, v Seattle, ale i v Paříži nebo v Mnichově. No prostě paráda. A nejen letiště jsou skutečná. Další věcí, která dodává této hře šmak (mluvil tady někdo o kečupu?) jsou reálné stavby. Tak třeba v New Yorku objevíte Sochu svobody, která je sice podepřená nějakým klackem, ale to vůbec nevadí a v Paříži zase Ajfelovku, sice vektorovou, ale to vadí ještě míň.

HLAVNÍ MENU

Simulátor má hlavní menu nad kabinou. Tady najdete nádherně rozvětvené možnosti výběru i těch nejdetailnějších záležitostí. Mezi ty klasické patří i možnost výběru letu. Můžete letět sám nebo ve dvou a nebo si můžete vybrat klidně i formaci. Pokud jste začátečník, tak vám vřele doporučuji instruktora, který vás celou dobu letu povede jakoby za ruku. Když vás už ten život tak omrzel a silou mocí chcete létat, spusťte si lekce létání, kde dopodrobna uvidíte start, jednoduché prvky letové akrobace a přistání. Hra disponuje deseti lekcemi. Samozřejmostí je komunikace s věží, instruktorem nebo i s kolegou ve formaci. Nechybí ani možnost hraní vícero hráčů. Ostatní prvky hlavního menu jsou klasika jako zvuky, detaily, fotorealistická grafika, citlivost ovládání, realističnost, počasí...

LETADLA

Přímo ve hře se vyskytují stejná letadla jako v předešlé verzi 5. 0. Prvním letadlem je *Cessna Skylane RG R182.* Toto malé a lehké letadlo je určené pro jednoduché létání nad městem. Doporučuji ho hlavně začátečníkům. Nejvýkonnějším letounem z této čtyřice je *Learjet 35A.* Jedná se o dvoumotorové proudové letadlo, které je určené hlavně do výšek a na rychlost. Dalším letadlem je stařešina *Sopwith Camel,* který je pomalý, ale zase velmi obratný. Proto se hodí na akrobacii. A posledním ze čtyřky je bezmotorový větroň *Schweizer 2-32 Sailplane.* Ten je podle mého jen pro pokročilé až profesionály, proto ho raději nechte pro začátek být.



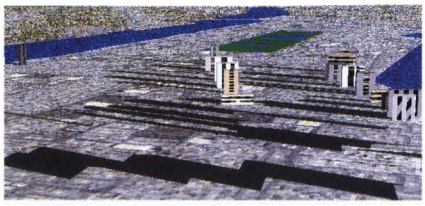
Takto „pěkně" prokreslená jsou ve hře všechna letadla.

OVLÁDÁNÍ

FS je hra udělaná tak, aby se dala komfortně ovládat klávesnicí, myší a joystickem. Dá se ale diskutovat o tom, jestli lze myš v této hře pokládat za komfortní věc. Na druhou stranu je na tom klávesnice o poznání lépe. Jednotlivé klávesy jsou dobře rozmístněné a zanedlouho je budete bez delšího přemýšlení používat automaticky. Jenom jedno ale jim vyčtu, že jsou jaksi těžkopádné. Dlouho trvá, než si počítač uvědomí, že jsem něco zmáčknul (při havárii *Cessny* jsem málem potom zmáčknul počítač). Proto klávesu raději zmáčkněte několikrát za sebou. Třetí možností jsou joysticky a nejlépe rovnou dva. Potom ta hra stojí za to.

SHRNUTO A PODTRŽENO

Flight Simulátor je nejrealističtější letecký simulátor, který můžete na obrazovky svých monitorů dostat. Samozřejmě že hra těží nejvíce z reality. To z ní dělá, to co je. Zvuky jsou bohužel nic moc. V celé hře jsem napočítal tak čtyři pět zvuků a hudba je pro hluché, protože žádná nehraje. O grafice se to však nedá říci. Ta je perfektní a na některých místech přímo exceluje. Možná právě proto si získala přívlastek fotorealistická. Když si ale od začátku promítnu celý simulátor, zjistím, že oproti *FS 5.0* (Excalibur 24) se změnila jedině grafika. Jinak je to jedna a ta samá záležitost. —Vlapon



Jestli chcete, můžete klidně přistát mezi mrakodrapy. Chce to jenom špetku odvahy a profesionality.

Letiště se rychle blíží. Není čas na zbytečné řeči. Musím rychle zmenšit rychlost, vysunout klapky a vytáhnout podvozek. Teď už na to můžu jít.

85

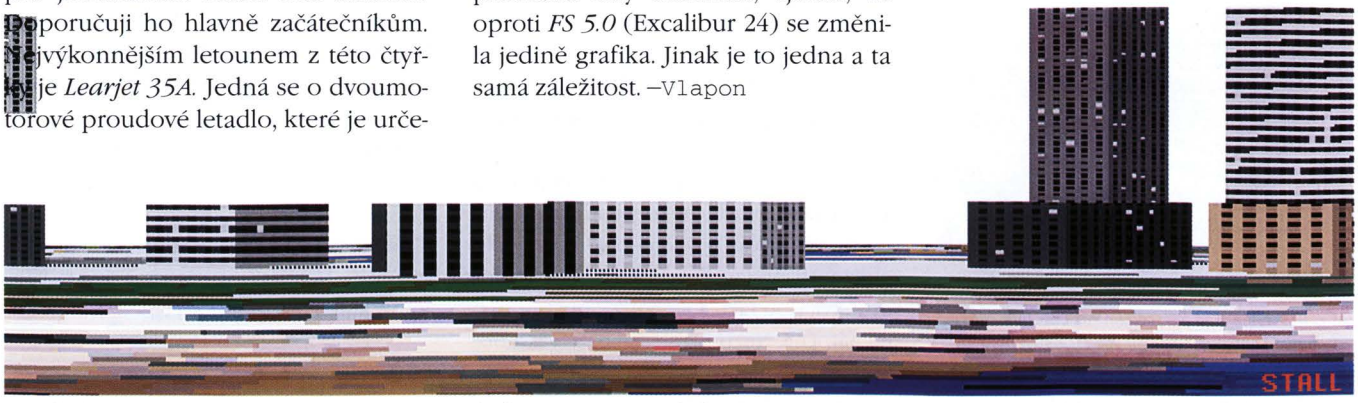
grafika: 90
animace: 60
hudba: -
zvuk: 20

FLIGHT SIMULATOR 5.10

testováno na: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB16 ASP, Gr. karta S3 VISION864

pro: špičková realita vypiplaná do úplných detailů **proti:** zvuky a hudba, ovládání klávesnicí

Letecký simulátor 5.10 doporučuji všem otrlým pařanům simulátorů.



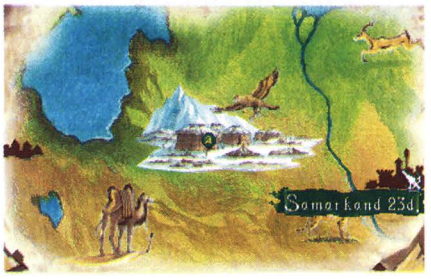
Mezi budovami se dá prolétat v minimální výšce. Pokud ovšem nemáte turbolenci nastavenou na maximum.

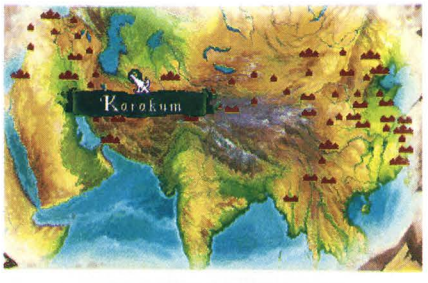
Tomáš Jungwirth

Marco Polo

Další příležitost ověřit si svůj obchodní talent ve středověku.

platforma: PC-CD
minimum: PC 386/25, 2 MB RAM, CD
existuje na: CD-i
typ: strategie a adventure
žánr: obchod
počet hráčů: 1 - 4
producent: Philips
vydavatel: Infogrames
datum vydání: srpen 1995





Na výběr je přibližně 63 měst. Celý tento počet a rozmístění je zobrazen na celkové mapě. Když přepnete do lokální mapy, znázorní se vám také počet dní, potřebný pro cestu.

Marco Polo, skutečná postava z 13. století, tedy vy, se pohybujete v oblasti od Perského zálivu k Japonskému moři a máte možnost navštívit asi 63 měst. Celá oblast je rozdělena na několik regionů asi s 8 městy, ve kterých jsou ceny všech produktů přibližně stejné. V každém městě je k dispozici jiné zboží, se kterým můžete obchodovat. Zboží tvoří šest základních typů: koření, tkaniny, umělecké a řemeslné předměty, zbraně, kovy, drahokamy. Jednotlivé druhy mají posléze šest druhů. Jak jsem se již zmínil, téměř nikdy se vám nestane možnost, že byste mohli koupit od každého druhu zboží. Tím, že je jiné zboží dostupné v jiných regionech, tak jako ve skutečnosti, nezbývá vám nic jiného, než podnikat nebezpečné cesty napříč Asií a smlouvat a smlouvat. Není také nikdy záruka, že zboží, které jste levně nakoupili, vůbec prodáte. Obchodník vás občas ujistí o svých plných skladech nebo on že toto zboží vůbec nevykupuje. Po čase zjistíte, že i takovéto sebemenší zakolísání může pro vás být osudné. Aby se riziko snížilo, v každém městě si můžete promluvit s obchodníky nebo cestovateli, kteří vám za menší poplatek poskytnou informace o žádaném sortimentu zboží v tomto i jiném regionu. Ve městech se setkáte také se slavnými osobami té doby a aby hra nepůsobila jen jako bezduché obchodování, tyto osoby vás občas požádají o službu. Podle obtížnosti, nastavené už při začátku dobrodružství, jsou taktéž jednotlivá poslání různě náročná. Nezřídka se stane, že vás z oblasti Karakoramu posílají pro bambus v jižní Číně. Tato poslání jsou vysoce honorovaná a po jejich úspěšném zakončení se stáváte jednak bohatým, ale i slavným. Tato sláva a pověst, která vás předchází, se projeví samozřejmě na cenách zboží a především na ochotě obchodníků smlouvat.

Dohadovat se o ceně, smlouvat, lze při prodeji i nákupu. Nejprve vám v obou případech obchodník nabídne základní cenu a je na vás, jak ji upravíte. Dvakrát ji podle vaší nabídky obchodník změní a potřetí se snaží, vždy s mnoha nadávkami, ceně přiblížit. Také vyšší obtížnost se zde projeví. Jakmile obchodníkovi nabídnete cenu, která se mu zdá příliš různá od jeho původní, okamžitě odmítne obchod. Zde je však nedořešeno opakování. Vy můžete opět navštívit obchodníka a opět obchodovat a při větším štěstí prodáte či koupíte zboží za mnohem příznivější cenu, než cenu původní. Aby zde nevyzněla představa o několika obchodnících - je zde jen jeden, který vás přesvědčuje o jeho nejmenších cenách na trhu a největší kvalitě. Je smutné, že ostatní nepoznáte a nemůžete posoudit pravdivost jeho slov.

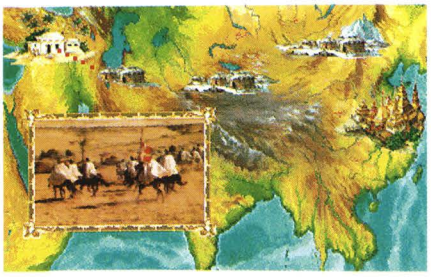
STRATEGIE

Jakmile opustíte střed města, můžete se začít starat o svou karavanu, která je zcela závislá na jídle. Klíč ke všemu jsou peníze. Jste-li jejich šťastným majitelem, nakoupíte nosiče a zvětšíte tak nosnost karavany. Nakoupíte také dostatek jídla.

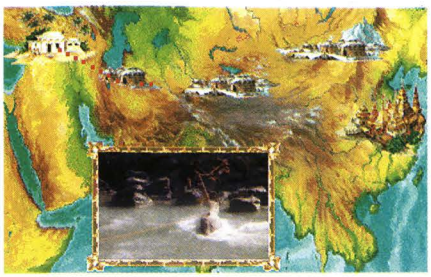
Některé oblasti střední Asie nejsou zcela bezpečné, proto je k dispozici eskorta. Samozřejmě za peníze. Ti všichni spotřebovávají jídlo, proto je vždy výhodné najít kompromis mezi počtem nosičů a eskorty.

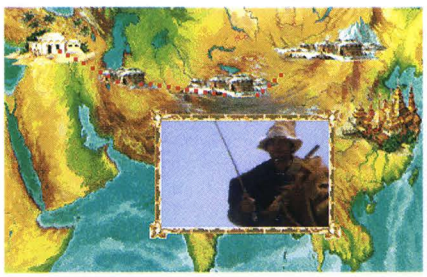
ZPRACOVÁNÍ

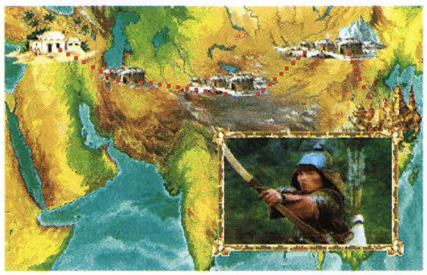
Grafika nás nepřekvapí a zůstane v mezích normálu. Nejnižší rozlišení s malými okénky, ve kterých se přehrává video. Nutno do-



Závisle na prostředí se mění také videosekvence. Navozují dojem, že se něco při cestování děje.







dat, že videa je zde velké množství. Před vstupem do každého města na vás čeká malé intro a informace o zvycích a událostech, které zasáhly toto město.

Hudba je jeden z výraznějších kladů této hry. Mění se podle jednotlivých regionů a podbarvuje atmosféru. Slyšet nepálský zpěv, nebo jekot mongolských válečníků, to se jistě nenaskytne každému. Jinak kromě řeči, která doprovází statické obrázky v rozhovorech neuslyšíte žádné zvukové efekty.

Marco Polo je zcela průměrná obchodní strategie s příměsí adventure. Jestliže jste si oblíbili právě takovýto žánr, není se na co těšit. Jestliže se objeví díl druhý, s vylepšeným ochodem, jemnější grafikou a stejným nebo podobným zvukem, tak se vám ozveme. —TJoker

58

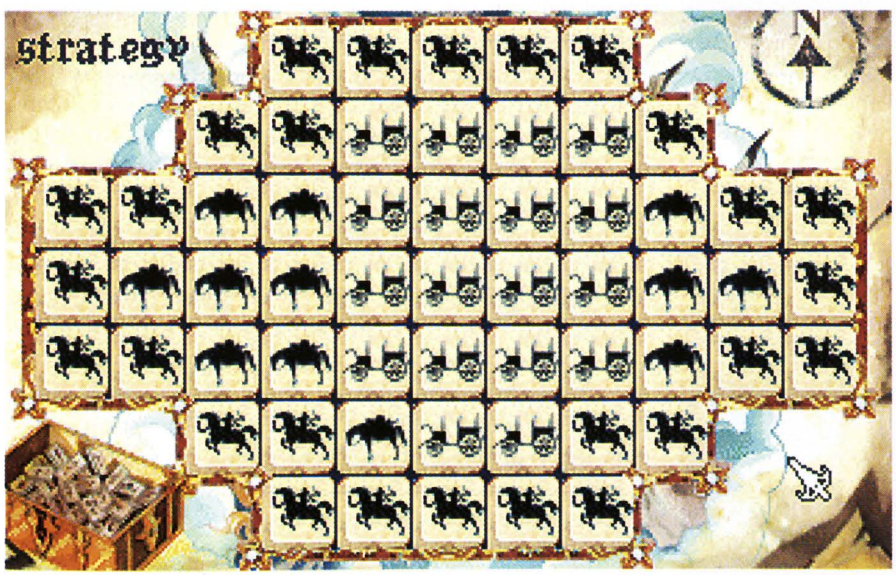
grafika: 54
animace: 69
hudba:75
zvuk: 67

MARCO POLO

testováno na: PC 486 DX4, 12 MB RAM, qs CD

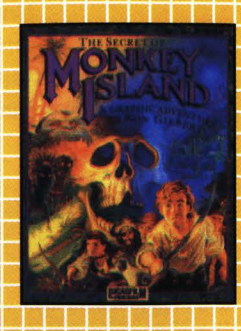
pro: příjemná hudba **proti:** příliš jednoduchý obchod, hrubá grafika

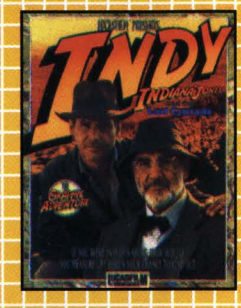
Hra, ve které se míchá strategie, obchod a adventure. Nepřináší nic nového a závratného, křečovitě se drží průměru, a pobaví zaručeně jen chtivé obchodníky.

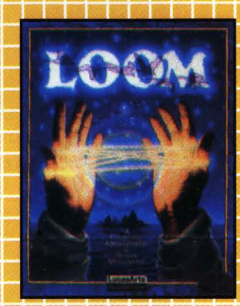


Občas získáte informace o banditech a bouřících se rolnících, kteří přepadávají chudé pocestné včetně vás. Můžete si zajistit ochranu a navíc specifikovat rozmístění jednotlivých jednotek. Nenechejte se zmýlit, tato karavana je sice silná a unese neuvěřitelné množství zboží. Spotřebuje však příliš mnoho jídla a proto je strategicky nemožná.

CLASSIC
Collection







ZA JEDINEČNOU CENU
1099.-
OBJEDNÁVEJTE
NA ADRESÁCH
ČR: NOVA
P.O.BOX 39,
763 11 ZLÍN 11
SR: ULTRASOFT
P.O.BOX 74,
810 05 BRATISLAVA 15

platforma: 3DO
typ: arcade
žánr: fantasy
producent: Crystal Dynamix
vydavatel: BMG
datum vydání: 1995

GEX

Tomáš Smolík

Pro chvíle oddychu je tu tato **arcade** se spoustou nových nápadů a s šikovným ještěrem.

Do některých částí hry se dostanete jen pomocí teleportu, z jednoho právě Gex vylezl.

Klasická arcadovská situace - buďto správně skočíte nebo špatně skončíte.

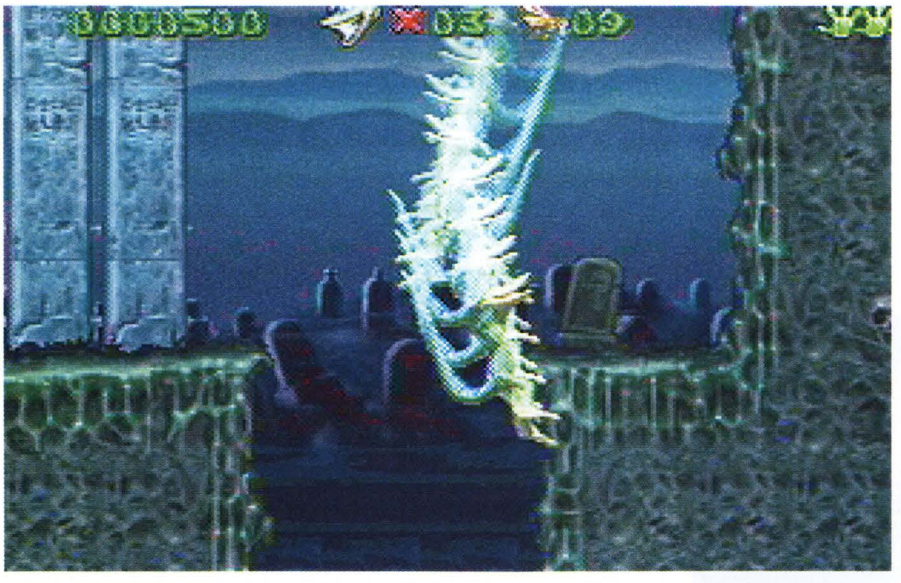
Pokud jste nevěděli, co má Gex společného se Spidermanem, tak teď už to určitě víte.

Mám takový pocit, že plošinovky se staly u konzolí tím nejoblíbenějším typem her. Nintendovský *Mario* či Soňácký *Sonic* toho jsou nejlepším důkazem. Jenže na 3DO překvapivě zatím vznikalo všechno možné jen ne arcady. Ne že bych si stěžoval, komu by se nelíbil *The Need For Speed, Wing CommanderIII* či *Super Street Fighter II,* jenom se mi to zdálo divné. Teď už jsem se dočkal, protože *Gex* je tu.

VO CO GO V úvodním intru, samozřejmě skvěle uděla-ném, se vše dozvíte. Gex byl úplně normální ještěr. Celé dny trávil u televize, hlavně sledoval své kámoše z *Jurského Parku.* Možná by tak strávil zbytek svého života, ale ďábelský Rezs ním měl jiné plány. Zbaběle ho unesl a uvěznil, což samozřejmě neměl dělat. Gex se naštval a zdrhnul, ale než se dostane domů, čeká ho přes 30 rozmanitých úrovní, jimiž se bude muset prohopsat, prošplhat a probít. Tato hra vám asi připomene známou arcadu Oscar, mimochodem úvodní hru pro CD32. Několik úrovní tvoří jeden svět zaměřený na určitý filmový žánr, takže projdete horrový hřbitov či kreslený svět pohádek. V každém z levelů musíte najít dálkové ovládání pro TV, abyste si mohli zapnout další úroveň. A až se probijete přes všechny levely, čeká vás sám zloduch Rez. Abyste to neměli příliš složité, je Gex neobyčejně šikovný ještěr. Třeba umí chodit či běhat (já vám říkal, že je šikovný), ale umí se i přisát na stěnu jako Spiderman a šplhat kam se mu zachce. Na svou obranu či útok má především svůj chápavý ocas, z jehož možností budete docela nechápat, může s ním bourat zdi, likvidovat protivníky na zemi i ve vzduchu či sestřelovat bonusy. Na ně má ale hlavně svůj mrštný jazyk, kterým může sbírat všemožné rychlosti, energie, životy či nové zbraně. Gex sice není žádný Rambo, ale po sebraní speciálních bonusů je schopen plivat oheň či ledové střely. Takže vidíte, že je všechno možné jenom ne bezbranný. Navíc pokud se nechá vyfotit sem tam se povalujícím fotoaparátem, tak v případě ztráty života začíná od tohoto místa. A ještě k tomu, životů se všude povaluje poměrně dost a ani najít správnou cestu není problém. Ale nemyslete si, že *Gex* je nudná a jednoduchá hra. Obtížnost není vysoká, ale ani dětsky snadná a o nudě se také nedá mluvit. Již jen Gexovy možnosti jsou neprotřelé, ve hře se sice vyskytují

Gexovi prostě gravitace nic neříká a to může lézt i nahoru!

klasické věci jako teleporty, přeskok pohybujících se plošinek nad dlouhými hřeby, ale to se od každé arcady očekává. Navíc napadité jsou zvláště bitky s finálním potvorami, přičemž na každou platí jiná taktika, takže hratelnost je dost dobrá.



Gex právě spolknul jeden z bonusů. Takže může očekávat nějaké vylepšení svých vlastností. Tentokrát to je ... rychlóóóst!!!!

PARÁDNÍ ANIMACE Snad ještě lepší stránku této hry jsou Gexovy animace. Jeho pohyby při běhu, skoku, mrskání ocasem, či při lezení po stěnách jsou opravdu skvělé. Ale i ostatní potvůrky jsou pěkně udělané a pozadí jsou také plná detailů a barev, takže Gex není jedinou grafickou lahůdkou, *pouze* vyčnívá nad ostatní. Zvuky jsou taky na úrovni, vaše akce komentuje sám Gex, nechybí zvuky průchodu teleportem či samozřejmě likvidování všeho možného. Hudbu bych sice nenazval vyloženě špatnou, ale mohla být lepší, alespoň, že se hodí k jednotlivým filmovým žánrům. Pokud budou i příští arcady minimálně tak dobré jako *Gex,* pak se 3DO stane plošinkářovým rájem. —Lewis

Mapka horrorového světa. Jedna meziúroveň již splněná, jde se na další.

81

grafika: 83
animace: 86
hudba: 76
zvuk: 81

GEX

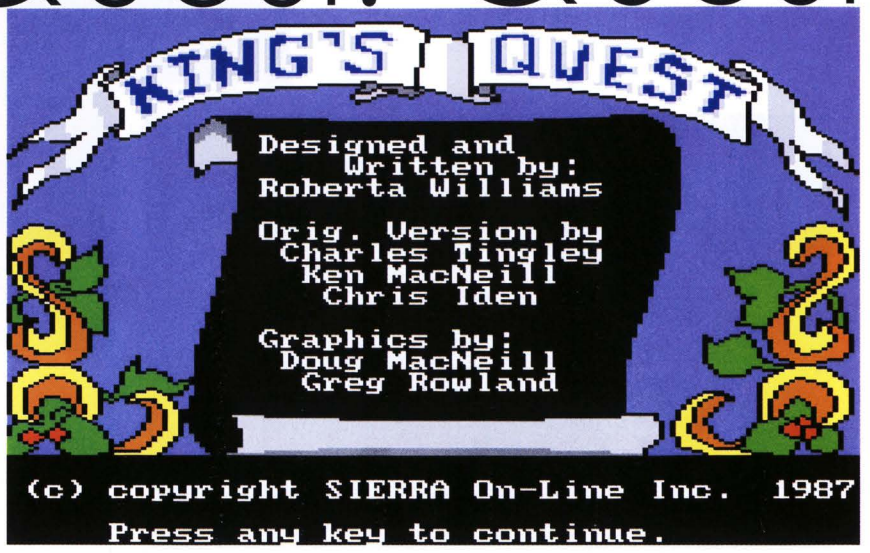
testováno na: 3DO

pro: Gexovy animace a nové nápady **proti:** možná až příliš přímočaré

První původní arcade pro 3DO se může chlubit Gexovými animacemi a hlavně skvělou zábavou.

Karel Taufman

King's Quest: Quest



Začalo to před osmi lety, kdesi daleko, v pohádkovém království Daventry

platforma: PC
minimum: nejočesanější PC, jaké si umíte představit
existuje na: Apple Macintosh
typ: adventure
žánr: pohádková fantazie
vydavatel: Sierra On-Line
distributor: Sierra On-Line
datum vydání: originál od roku 1987, SCI verze od roku 1990, v současnosti také jako součást CD kompilace prvních šesti King Questů

Země žila v míru a bohatství. Nesužovala ji neúroda, neskličovaly ji boje. Díky třem magickým symbolům, které královská rodina vlastnila, se všem lidem vedlo dobře. Jen jeden pár v království nebyl šťastný. Byli to právě král *Edward zvaný Benevolentní* a jeho královna. Ačkoliv jejich země rozkvétala, v šedých komnatách jejich paláce bylo smutno a ticho, bez malého následníka trůnu. Jednoho dne se před vladařským párem zjevil kouzelník a nabídl jim pomoc. Zná prý mocné kouzlo, které pomůže královně k dítěti. Za to si ale žádal odměnu - kouzelné zrcadlo z jejich ložnice. Tímto zrcadlem předpovídal král Edward budoucnost. Viděl, kdy se blíží bouře a kdy je nejlepší čas zasít. Díky němu nebylo *Daventry* nikdy sužováno hladomorem. Když Edward nahlédl do zrcadla tentokrát, spatřil v něm mladého muže s korunou na hlavě. Přeložil si tuto věštbu jako korunovaci svého syna a mágovi zrcadlo dal. Ale ubíhaly měsíce a šarlatán se už ve hradu neobjevil. Přišly bouře a pole byla zpustošena. V zemi zavládl hladomor. I královna podlehla nemoci a ulehla. Tři dny ležela královna ve vysokých horečkách. Čtvrtý den se do hradu protlačil malý trpaslík s kouzelným kořenem. Sliboval, že královnu uzdraví a hned udělal malou demonstraci. Sotva se kořen dotkl královniny tváře, nemocná žena se pousmála. Edward pak už neváhala a dal trpaslíkovi co žádal výměnou - *magický štít* ze zbrojnice *Daventry*. Tento štít vždy používal, když táhl do boje proti nájezdníkům. Byl s ním nesmrtelný a jeho armáda neporazitelná. Trpaslík magický předmět sebral a zmizel. Ale *kouzelný kořen* už na královnu neúčinkoval. Nemocná zanedlouho zemřela. Od té doby žil král v neustálém smutku. Ale po několika letech do jeho života vstoupila nová žena - princezna Dahlie z Cumberland. Král Edward ji zachránil, když na lovu zabloudila až do Daventry, kde byla v hustých hvozdech napadená hladovými vlky. Král si jí přivedl na zámek a zamiloval si ji. Brzy se chystala velká svatba. Noc před touto událostí se ale zhroutily všechny naděje starého krále na šťastný život. Královský pokladník přistihl princeznu Dahlii v královské pokladnici. Proradná podvodnice uzmula králi v nestřeženém okamžiku kruh s klíči a nyní se hravě zmocnila kouzelné truhlice. Tato truhla dávala vlastní-

Tyto dva obrázky dělí od sebe celkem tři roky. Zatímco originální King's Quest vznikl v roce 1987, jeho vylepšená verze se na trhu objevila v roce 1990. Jak vidíte, byl ponechán původní koncept s vlajkou, který se drží až dodnes. Naproti tomu se vytratil scrollující text uprostřed obrazovky.

Tenhle obrázek jsem měl vidět, když jsem psal *Násilí ve hrách*. Vidíte tu tekoucí krev? A v *sierrovce*, to by byl matroš. Kromě jiného si všimněte textu ve spodní lince obrazovky. Poslední napsaný a odeslaný řádek se dá vyvolat funkční klávesou. Je vidět, že v roce 1987 se Sierra snažila vyjít svým zákazníkům vstříc.

For The Crown

ku nekonečné množství zlaťáků. Král z ní mohl brát jakékoliv množství mincí, ale těch nikdy neubylo. Před zraky pokladníka se krásná princezna změnila v ošklivou čarodějnici a zmizela.

Na začátku příběhu *Quest For The Crown* je do hradu Daventry povolán statečný rytíř - sir Graham. Král, který je již churavý a obává se brzkého skonu, mu zadává jediný úkol - najít ztracené magické předměty a navrátit tak štěstí do Daventry. Odměnou za to dostane sir Graham královskou korunu.

Posouzení

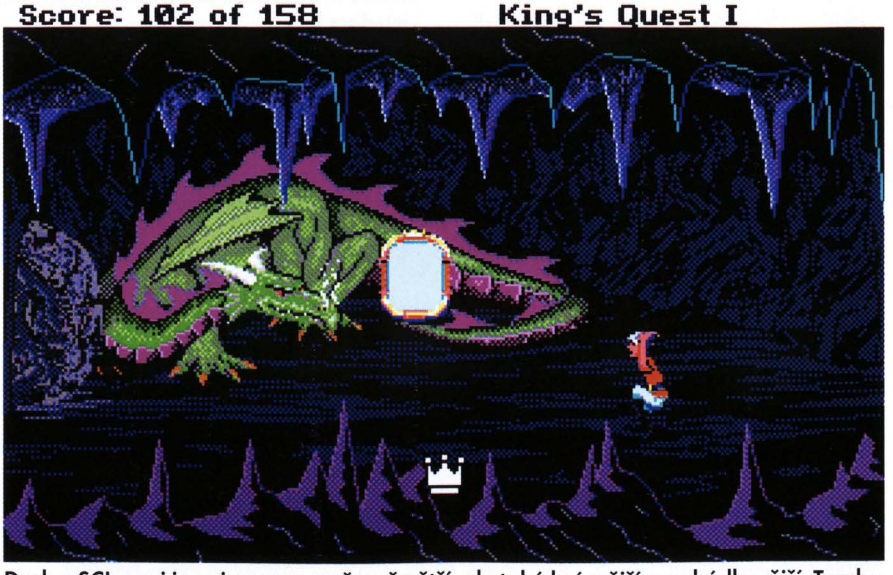
QFC není příliš náročná hra. Mnoho úkolů lze provést různými způsoby a tak hráč může problémy postavy řešit tou cestou, na kterou je zvyklý. Jeden Trolla podplatí, druhý na něj vyžene kozla. Různá řešení problémů jsou přitom odměňována různým počtem bodů. Graham může většinu NPC postav ve hře zabít, ale z devadesáti procent mu to nepřinese štěstí. V tom lze spatřit značnou variabilitu příběhu. Na druhou stranu takové šplhání na stromy je ukázkou omezenosti akcí postavy. Zatímco Graham může vyšplhat na strom ke hnízdu, které ze země ani neviděl a může vyšplhat po stonku obrovské fazole, nikdy nevyšplhá na obyčejné stromy v lese. Postava toho prostě nikdy ve hře nebude schopna.

Také krysa strážící dveře do podzemního doupěte *Leprechaunů* je v SCI verzi rozměrově větší, jako ostatně skoro všechno. Navíc si s ní můžete daleko lépe popovídat a dozvědět se třeba, jak ji irituje, když si ji někdo plete s myší. V každém případě se zadívejte na jedno otevřené *Pull Down Menu*. Pod vrchní lištou jich je uschováno hned několik a kromě nejčastějších příkazů zajišťují i uživatelův přístup do systému hry. Lze zde ukládat a obnovovat hru, ovlivňovat rychlost pohybu postavy a dozvědět se něco o Sieře.

Dalším slabším místem *QFC* je příběh popsaný v manuálu. Nemám teď na mysli ne příliš duchaplné reakce jeho postav, ale jeho navázání s dějem hry. Posuďte sami. *Zrcadlo* sebral králi kouzelník, *štít* skřet a *truhlu* čarodějnice. Všechny tyto postavy se ve hře vyskytují a to hráče prostě musí mást. Kouzelník a skřet jsou navíc pouze omezeně aktivními NPC postavami - pobíhají mezi stromky a útočí na Grahama. Pokud hráč přečetl manuál pozorně, musí z toho být úplně na větvi. Čarodějnice se ve hře vyskytuje také a nejenomže sídlí v těsné blízkosti hradu, ale hráč ji navíc může zlikvidovat strčením do kotle. Magické předměty nakonec najdeme - *zrcadlo* u draka, *štít* u Leprechaunů a *truhlu* u obra. Jediná podoba se dá najít mezi skřetem, který odnesl štít a mrňavým *Leprechaunem*, nicméně manuál jasně používá slovo *Dwarf*. Kdokoliv alespoň trochu zběhlý v pohádkách, pověstech a už vůbec hardcore hráč RPG uzná, že mezi *Leprechaunem* a *Dwarfem* je stejný rozdíl, jako mezi solí a cukrem. Nakonec nám nezbude než si domyslet, že všechny tři postavy holt magické předměty vykšeftovaly, nebo o ně ve věčných bojích s jinými fantasy postavami jednoduše přišly. A když jsme už u příběhu v manuálu, nikde nenajdete ani náznak toho, proč ony mystické postavy magické předměty chtěly a jak se o nich dozvěděly. Příběh to sice příliš ovlivnit nemůže, ale je to takový detail, který může story pěkně nastartovat.

Roberta Williams měla v době vydání *QFG* už určité zkušenosti s fantasy hrami na Apple Macintosh. V *QFC* dovedla svůj originální interface téměř k dokonalosti. Na svou dobu se jednalo o skutečný

PLAY TESTING **Taky jste si jistě všimli, jak se vzájemný vztah nás hráčů a americké firmy *Sierra* (dříve *Sierra On Line*) kvalitativně mění. Stoprocentní podpora Windows, vydávání nedoladěných produktů - někteří hráči tomu říkají, že firma dělá *play testing* na zákaznících - odstup od krásných, ručně kreslených grafických adventur k multimediálním *interaktivním filmům* s naskenovanými herci a pozadím, ukončení série *Hero's Quest - Quest for Qlory* atd. Nechci tady dělat žádné věštby do budoucna, protože ještě stále doufám, že se *Sierra* vzpamatuje a začne nám opět nabízet kvalitní produkty. Možná už budou jenom naskenované, nebo renderované, ale budou se dát hrát. Nechme se překvapit jejich *Gabrielem Knightem 2: Beast Within*. Než ale vyjde, a vůbec bez závislosti na současném stavu firmy, podíváme se do historie. *Sierra* má za sebou jedny z nejkrásnějších her, které kdy byly na počítače vytvořeny. Fascinovaly hráče celé roky, a i když se dnes podíváte třeba na *Quest for Glory 3*, nemůžete než vydechnout úžasem. A pokud by to na vás byl příliš „mladý" produkt, můžete zabřednout do původního, šestnáctibarevného vydání *Hero's Questu*. Fantastická hratelnost vás přišpendlí k židli a žádný nový interaktivní film vás od ní zaručeně neodtrhne. Pokud byste ale chtěli u monitoru skutečně zešednout, museli byste se vrhnout na prakticky absolutně nejkrásnější sérii adventur na světě - *King's Quest*.**



Drak v SCI verzi je nejenom rozměrově větší, ale také krásnější a pohádkovější. Trochu vám připomene pozici draka v *Simonu Sorcererovi 1*, ale to bude asi pouze náhoda. Podivná póza, kterou Graham na obrázku předvádí, se nazývá *Duck* a je součástí tří speciálních akcí, které může ve hře postava udělat. Zbylé dvě jsou *Jump* a *Swim*.

skok v historii počítačových her. Na vrchu obrazovky je dnes již klasická *sierrácká* lišta, pod kterou najdeme různá menu týkající se ukládání her, informací o hře, ale také často používané příkazy, jako například *inventory*. Všechny lze pro zjednodušení vyvolat klávesovým *shortcutem*. Lišta nese také legendární bodové hodnocení úspěšnosti hráče: „0 ze 158". Tento přístup ke kvalifikaci úspěšnosti může pro zaryté fanoušky žánru vyznít nepříjemně. Jak je možné kvalifikovat úspěšnost ve fantasy hře na bodech? Ještě více to pak bije do očí v RPG adventurách *Quest for Glory*. Tento přístup je skutečně možné zpochybnit, ale v každém případě přináší pro hráče adventury jednu velkou výhodu - při dokončení hry hráč jasně ví, zda-li se mu podařilo zdolat většinu *sub-questů*, nebo ne. Je ohromný rozdíl mezi dohráním hry na 65 ze 158, nebo 138 ze 158 bodů. U absolutně lineárních adventur, jako byl myslím i *Monkey Island 1*, potřeba takového ohodnocení pochopitelně odpadá.

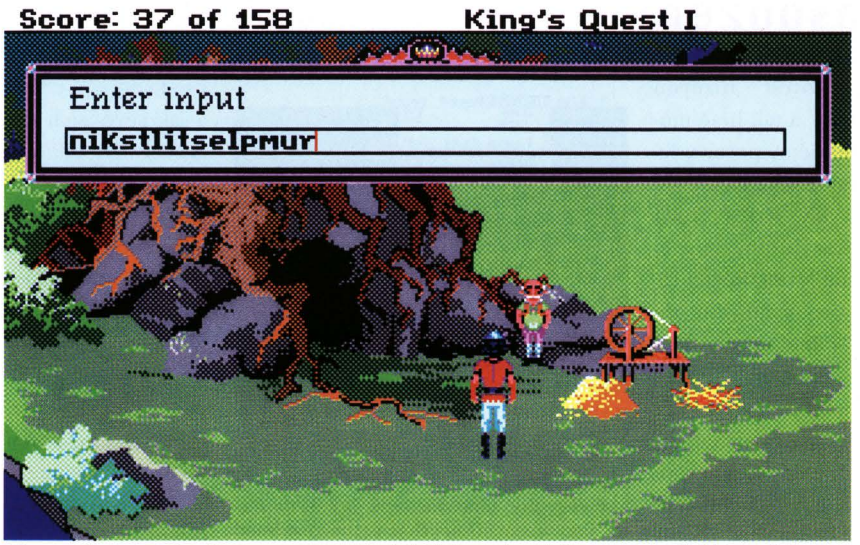
Komunikace

Postavičku Grahama ovládá hráč kurzorovými klávesami. Zatímco v první verzi *QFC* jde postava tak dlouho, dokud někam nespadne (a to i do vody), nebo na něco nenarazí, v *SCI verzi* se už po projití do nové obrazovky zastaví. Změna je to pochopitelně k lepšímu.

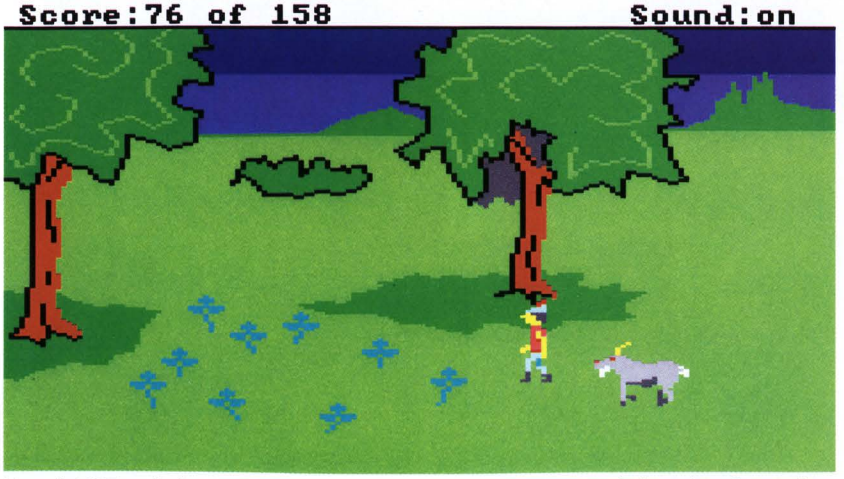
Komunikace hráče s postavou, ale i postavy s NPC je v obou verzích vedena výhradně přes příkazy napsané z klávesnice. Ve starém interface je poslední spodní linka obrazovky věnována na tento text. Hráč ho tam může vkládat kdykoliv během hry a to i když Graham právě provozuje nějakou činnost. V pozdější verzi *enginu* se už při doteku na klávesnici čas ve hře zastaví a objeví se *pop-up windou*, do kterého je příkazový text zapisován. Novější způsob sice šetřil oblast posledního řádku pro grafiku, ale vypouštěl výhodu vpisování příkazů dopředu, před předpokládanou operací.

Starší, ale i novější engine *QFC* jsou krásným případem přerodu adventure her do jejich dnešní podoby. Nejprve jsme měli adventury zcela textové. Jednotlivé lokace byly popisovány textem, hráč s programem komunikoval textem atp. Prvním vývojovým stupněm textových adventur byla možnost zadávání synonym. Místo GET mohl hráč zadat TAKE, nebo PICK UP, případně LIFT. Protože textové hry měly blíže ke knihám, než grafickým adventure, byla snaha upravit i hráčem zadávané věty do slohových tvarů. Patvary TALK MAN se začaly nahrazovat ASK ABRAHAM ABOUT ELISABETH, jednotlivé výrazy bylo možné spojovat: OPEN POUCH THEN TAKE DIAMOND AND GIVE DIAMOND TO SORCERER, nebo krátit TAKE ALL. S výraznou změnou v grafických schopnostech počítačů se začaly do textových adventur vkládat statické obrázky lokací. Postupně se obrázky začaly pohybovat, ale text pod nimi stále zůstával. V enginu *QFC* je pak krásně vidět mutace tohoto typu her s důrazem na grafiku, která zastupuje slovní popisy lokací i když ty se SCI vydání hry vracejí po zadání LOOK ve významu rozhlédni se. Objeví se okno s dokonalým popisem místa, kde se vaše *alter-ego* právě nachází.

Pro úplnost ještě dodám, že asi nejdéle se textových her držela firma *Legend*, která je dovedla patrně téměř k dokonalosti. V současné době najdeme na PC dosovou adventuru zakódovanou v *originském Privateerovi*, nebo správně úchylnou českou textovku *Operace Chipmunk*. –KaT



Obrazovka se starým *Gnomem* se oproti originální verzi změnila k nepoznání. Za zmínku rozhodně stojí téma se spřádáním zlata. Kolovrátek v originálu úplně chyběl. V SCI s ním ale stejně nemůžete nic moc provádět, škoda. Svá očka zaměřte také na otevřené pole nad postavami. V SCI zmizel nultý řádek a s ním i možnost předepisovat si akční text dopředu. Místo toho se vždy po stisknutí klávesy otevře takovéhle okno, do kterého hráč píše. Čas hry se v danou chvíli zastaví. Tato *maličkost* mění kompletně hráčovu komplexní strategii ve vztahu k interface hry.



Na rok 1987 zcela fascinující věc. Po určité akci začne Grahama následovat kozel. Nejedná se při tom o pouhou změnu spiritu postavy rytíře, ale o kompletní změnu algoritmu pohybu postavy NPC. Kozel nemá sice vysokou inteligenci, ale v podstatě se pokouší hráčem ovládanou postavu sledovat. Skvělé, nádherné, okozlující!

98

grafika: 89
hudba: 15
zvuk: 5

KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN
hodnocení původní verze vzhledem k roku 1987
testováno na: PC 486/33 8MB RAM
pro: krásný příběh, komplexnost **proti:** najdete vy něco?
speciality: jestlipak vyjde i nějaké pokračování?
Tak krásnou hru dnes *v roce 1987* jen tak neuvidíte.

Virtuální realita VFX1

Tomáš Jirák

Dostal se mi do rukou, ale hlavně na hlavu, sen všech hráčů a vůbec nadšenců do počítačů. Tím snem byla virtuální přilba VFX1. V angličtině se jmenuje HEAD MOUNTED SYSTEM zkráceně HMS.

Když jsem ji v redakci uviděl, mé srdce zaplesalo radostí. Hned na první pohled si všimnete dobře propracovaného designu, který vám připadá velice sportovní, ale zároveň profesionální. Přilba je lehká, sice jsem ji nevážil, ale působí na mě dojmem, že váží mezi 0,25 a 0,5 kilogramu. Okamžitě, když jsem ji vybalil z krabice, která je mimochodem velice dobře a úsporně vymyšlena, nasadil jsem si ji na hlavu, nic nebylo vidět, ale to se dalo předpokládat. Přilba mně osobně velice dobře seděla. Sluchátka mi seděla na uších naprosto pohodlně, ale zdálo se mi, že okuláry tak dobře udělané nejsou. Nepodařilo se mi je přes celou dobu používání přisunout k očím tak, aby mě netlačily a zároveň abych neviděl okolní reálný svět. Myslím, že by bylo lepší, kdyby byly udělané z měkčí gumy a daleko více tvarované. První věcí, která mě vyděsila, byl sklapovací přední štít s obrazovkami, který velmi silně vrzal, ale to se dá ještě prominout. Přilba na hlavě je dobře vyvážená a jakýkoliv pohyb nečiní sebemenší problémy.

platforma: PC
typ: virtuální přilba
výrobce: FORTE Technologies

OBSAH KRABICE

V krabici se kromě virtuální přilby nacházela VIP karta se 16bitovým konektorem, propojovací kabel mezi video a VIP kartou, dva kabely typu jack pro propojení se zvukovou kartou, *CyberPuck* (ergonomické virtuální ovládání do ruky), dále pak kabel na propojení s přilbou, 3,5" instalační disketa, a bonusový CD-ROM.

INSTALACE HARDWARE

K instalaci jsem se dostal hned, jak ve mně přešly prvotní dojmy. Otevřel jsem počítač a urovnal jsem kabely, aby vzniklo alespoň trochu místa. Po přečtení prvních instrukcí z manuálu jsem zjistil, že mám zkontrolovat hardwarově nastavené adresy na VIP kartě. Dále následovalo vsunutí VIP karty do volného 16bitového slotu počítače a řádné přišroubování, na které v manuálu výslovně upozorňují. Pak jsem vzal propojovací kabel mezi VIP a video kartou (na obou stranách byl opatřen *feature* konektorem) a zasunul jsem jej na patřičné místo. *Feature* konektor se také používá, když dáte do svého PC kartu, která zpracovává video signál. Kabel nebyl příliš dlouhý, a proto jsem jej musel řádně natáhnout, řeknu vám, nebyl to hezký pohled. Tím bylo všechno v útrobách počítače hotové a mohl být znovu uzavřen. Nyní následovalo propojení zvukové karty s VIP kartou přes jack kabely. Teď už stačilo spojit přilbu s počítačem, a proto jsem vzal do ruky tlustý kabel, který měl na sobě červené výstražné štítky, na kterých bylo napsáno, že se přilba nemá používat dlouho, mají se dělat časté přestávky, a oči by neměly být vystaveny virtuální realitě déle než 15 minut. Odborníci tvrdí, že virtuální realita je dosti nebezpečná věc a prý je horší jak drogová závislost. Já osobně si tedy nedovedu představit, že by měl někdo napsáno na úmrtním listu jako příčinu smrti, „virtuální realita". Poslední věc, která zbývala, bylo připojení *CyberPucku* do přilby virtuální reality.

INSTALACE SOFTWARE

Vsunul jsem disketu do mechaniky a bootoval jsem program INSTALL. Nejprve mi bylo poděkováno za zakoupení přilby (ten počítač neví, co říká) a dále už pokračovaly instalační procedury. Jelikož jsem na disku C: neměl dostatek místa, zvolil jsem jako instalační disk E:. Program začal instalovat, překopíroval asi 40 souborů na disk, a pak se tvářil, že bude něco dělat, ale nedělal. Tuto proceduru jsem vyzkoušel několikrát i s tím, že jsem pokaždé měnil adresu na VIP kartě. Stále to nešlo, tak jsem začal zkoušet dále. Vymazal jsem asi 1 MB na C: a zkusil jsem opakovat instalaci na disk C: a najednou vše fungovalo s jakoukoli adresou. Po provedení několika dalších úkonů se počítač přeboo-

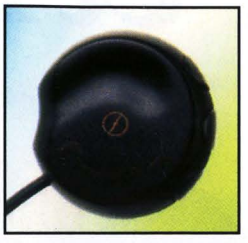
toval a helma začala pracovat. V manuálu se psalo, aby se nejdřív spustil testovací program. Hned jsem to provedl podle instrukcí, dal jsem test přilby, najednou se na obrazovce objevila virtuální helma, okamžitě jsem si ji nasadil, zaostřil a koukal jsem, co se bude dít. Přilba na obrazovce se pohybovala jako moje hlava. Náklon (roll), zdvihání (pitch), vybočování (yaw). Dále postupoval test na *CyberPuck*, který fungoval: otáčení do předu do zadu, naklánění na levo na pravo a samozřejmě, že fungovaly i tři tlačítka. Tím jsem ukončil testy.

HRANÍ HER Na přiloženém Bonus CD se nacházelo něco málo her, které měly spolupracovat s přilbou a *CyberPuckem*. Začal jsem nejdřív hrami, které mě lákaly nejvíce a tedy první na řadu přišel *HERETIC*. Zase jsem postupoval podle manuálu a po instalaci na HDD jsem spustil dávkový soubor, který měl zajistit používání přilby. *Heretica* se mi s menšími problémy podařilo rozjet, ale přilba, čehož jsem se obával, nefungovala. Tím přišlo zkoušení nového instalování, pak prohlížení dávkového souboru a nakonec jsem zjistil, aby mi přilba fungovala, musí být instalována myš! Po překonání předchozích nesnází jsem se vnořil do tajemných chodeb *Heretica*. Ovládání bylo výborně vymyšleno. Postavička se ovládala tím, že chodila přímo za nosem, kam jste natočili hlavu, tak tam byl směr vaší chůze. Chůze vpřed vzad se ovládala *CyberPuckem*, kam byl nakloněn, tam to šlo. Tři tlačítka se používala na střílení, otvírání dveří a na měnění zbraní. Na celém *Hereticovi* se mi moc líbilo vžití do děje za pomoci stereosluchátek, podle kterých se dalo určit přesné místo nepřítele. Helmou jste se mohli koukat také vzhůru a dolů. Opravdu jsem si připadal v jiném světě, i když tento svět nebyl 3D.

Dále jsem pokračoval další skvělou hrou *DESCENT*, kde rozběhnutí programu bylo bez problémů. První úžasnou změnou oproti Heretikovi byl již zmiňovaný třetí rozměr a novodobý svět. Ovládání bylo velice zajímavé, ale naprosto dokonalé. Helma, která seděla na vaší hlavě, vám dovolovala se podívat kamkoliv a to i za sebe. Joystick, který pevně svírala moje pravá ruka, byl jako knipl a dvě klávesy „A" a „Z" sloužily k pohybu. Připadal jsem si naprosto dokonale, lepší pocit z počítačové hry jsem ještě nezažil. Samozřejmě na tom mělo zásluhu výborné zabarvení zvukem.

Když jsem uviděl *Descenta*, těšil jsem se na další 3D prostory, ale mé očekávání splnila jen ukázka letového simulátoru *Darker*. *Darker* měl ještě lepší grafickou úroveň než *Descent*, ale bylo to jen demo. Dále se na Bonus CD nacházely hry: *Magic Carpet, Quarantine, Zephyr*. Jediné, kde bylo vyžití ucházející, byl *Magic Carpet*, kde bylo možné vžití do hlavního hrdiny.

CYBERPUCK *CyberPuck* vyhlíží jako naprosto jednoduché zařízení se třemi knoflíky. Opak



je pravdou, používání je sice jednoduché, ale technologie v žádném případě ne. Je to periférie, která se může chlubit svým ergonomickým propracováním. *CyberPuck* se připojuje k PC přes konektor zvaný *ACCESS.bus*, který umožňuje připojení až 125 přístrojů přes jednu jedinou kartu, aniž by zabral místo dalšímu ovládání.

VIRTUÁLNÍ PŘILBA Systém stereoskopických brýlí je umístěn vpředu virtuální helmy v odklopitelném štítu. Brýle se dají snadným způsobem přizpůsobit vaším očím, jak zaostřením, tak i posunutím okulárů vpravo - vlevo. Před systémem jsou zabudovány dva malé aktivní LCD displeje s vysokým kontrastem barev a rozlišením 789 x 230 bodů. Každý displej má velikost 0,7". Pomoci optiky se obraz jeví ve velikosti 10,668 m a vzdálenosti 10,668 m. Ve štítu je také zabudován malý mikrofon, který má sloužit ve hrách typu *DOOM* ke vzájemné komunikaci. V zadní části přilby je zabudované polohové čidlo, které má za úkol přesné určení polohy vaší hlavy. V některých hrách se mi zdálo, že je reakce trochu zpomalená. A samozřejmě jsou tu nepřehlédnutelná stereosluchátka, která vás uvedou v naprostý údiv. Výrobce píše, že se dají použít s 3D zvukovou kartou. Mě osobně připadalo, že stereo je naprosto dostačující. Přilba je dobře provzdušněna a hlava se ani při parných létech nepotí.

KOMPATIBILITA Kompatibilita je věc, která je velice ošemetná. V návodu se píše „čím silnější videokarta, tím rychlejší je virtuální přilba". Nejdříve může nekompatibilita vzniknout použitím jiného typu konektorů. Feature konektory na videokartách jsou dvojího druh, a proto by měl výrobce dodávat dva kabely nebo redukci. Ale může vás uklidnit, že pokud vlastníte novější kartu, tak se s takovýmto problémem nesetkáte. Nejdříve jsem zkoušel přilbu s ISA kartou Trident 9000, která je velice pomalá a obraz v *Descentovi* byl trhaný, ale vše fungovalo i s 3D vjemem. Dále byly vyzkoušeny dvě karty PCI s S3-864 procesorem, který je jedním z nejrychlejších řady S3. Na jedné nefungovaly aplikace v 3D rozhraní a na druhé kromě 3D taky barvy. Pak byla virtuální přilba připojena k redakčnímu počítači, kde také nefungovaly barvy a 3D aplikace (karta PCI s procesorem CH8398). Z těchto důvodů jsem kontaktoval firmu M+H Virtual Reality, která nám helmu dala k otestování. Bylo mi sděleno, že virtuální přilba bezpečně funguje na kartách: Alaris Stinger DRAM PCI s procesorem S3-864, Cirrus Logic DRAM VLB s procesorem CL5428, Diamond Speed Star Pro VLB s procesorem CL5426 a na kartě Trident 8900C ISA s procesorem 8900C.

ZÁVĚREM Přilba mě nejdříve zklamala, jelikož jsem si umístění obrazovek představoval jinak, ale tento názor se ze mě úplně ztratil po první 3D hře. Pár výtek bych ovšem měl. Výrobce by měl dodávat delší kabel, jak na vnitřní instalaci (kabel s *feature* konektorem), tak i kabel, který spojuje VIP kartu s přilbou, jelikož při hrách typu *Heretic* se po několika chodbách musíte rozmotávat, a když po vás letí hejno nestvůr, tak to není zrovna jednoduchá věc. Nevím, jestli by nebylo možné propojit přilbu s počítačem bezdrátově, ale tím by se zvýšila hmotnost a cena. Vezmeme-li v úvahu, že kabel má 26 žil, tak by to asi nebylo nejjednodušší. Něco hrozného je vrzání předního štítu při odklápění. Za velice pozitivní bych považoval jednoduchou instalaci a velice podrobné manuály. Přilba je velice vhodným herním zařízením, naprosto dokonalé vžití do role není problémem. Z hlediska cenového je přilba VFX1 za cenu okolo 1000 USD rozhodně přijatelnější, než její kolegyně za 5000 USD. Rozhodně bych ji všem „fajnšmekrům" doporučil. –XIC

Dodatek redakce: Na ECTS jsme se od výrobce dozvěděli, že se chystá vylepšená verze této přilby. Takže zatím s nákupem nepospíchejte a počkejte si raději na rozsáhlý článek na téma virtuální reality, který pro Vás připravuje Karel Taufman do některého z příštích Excaliburů!

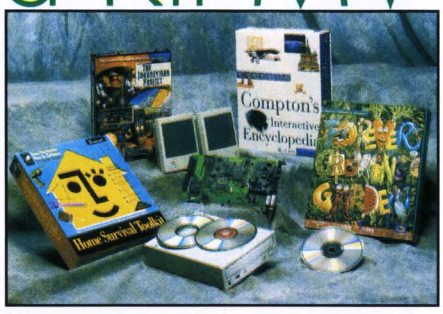
NÁZOR VLADIMÍR PONECHAL:

Díky okolnostem se mi dostala do rukou také tato přilba a měl jsem tu možnost ji otestovat. Se vším co napsal XIC souhlasím. Musíme však brát v úvahu, že virtuální realita je v plenkách, a proto nebudou zařízení nižší cenové skupiny asi poskytovat dokonalé služby. Samozřejmě, že existují i dokonalejší a výkonnější, ale jejich hodnota už jde do statisíců. Příznivci těchto hraček však budou s VFX1 spokojeni. Stejně si tuto hračku koupí jedině lidé, kterým nebylo líto dát sto tisíc za výkonné Pentium (to je můj názor). Možná, že většinu potencionálních zákazníků odradí dost velká nekompatibilita, ale holt při tak složitém zařízení není divu. Mě osobně velmi zaujalo působení virtuální reality na různé vjemy. Například při hraní Heretica jsem se zadíval nahoru a se zdviženou hlavou jsem pokračoval v cestě. Jaké bylo mé překvapení, když jsem najednou ztratil rovnováhu a tvrdě jsem dosedl na zem. Také mi neušlo, že se mi začala točit a později i bolet hlava. Prodejci argumentovali, že po hraní asi deseti hodin si tělo zvykne na virtuální realitu a bude ji snášet mnohem lépe. Nechť je to jak chce i já vám VFX1 srdečně doporučuji. –Vlapon

test

Tomáš Jungwirth

Multimedia Kit MV-1100 IE



platforma: PC
typ: multimedia kit
zvuková karta: - 16 bitů, stereo, vzorkování 11-44 kHz, OPL3 (Yamaha 262-M), kompatibila Sound Blaster Pro, MPC, MPC2, Adlib
CD-ROM: double speed, 300 kB/s, 250 ms
výrobce: Media Vision

Jakmile se objevilo první CD s programy a hrami, reakce výrobců byla blesková. CD-ROM mechaniky zahltily trh téměř okamžitě. Začalo velké soutěžení o rychlost, při stupovou dobu, způsob uložení disku. To, že dnes existují mechaniky s šestinásobnou rychlostí, je toho jen důkazem. Pro počítačové hráče je však důležité, zda takováto mechanika už není zbytečný přepych.

V redakci jsme měli možnost testovat multimediální komplet od firmy Media Vision. Testovaný nejnižšší typ obsahoval mechaniku CD-ROM double speed, 16bitovou zvukovou kartu, reproduktorovou soustava, instalační software (2 diskety) a celkem 5 titulů CD-ROM. Hned úvodem je třeba říci, že tato konfigurace tvoří dnes minimum pro hraní CD-ROM her a takjsme také k celému kompletu přistupovali. Celkové hodnocení pro některé bude překvapení, avšak pro nás byla nejdůležitější podpora a použitelnost u her.

INSTALACE

Tento komplet se může pyšnit přehledně zpracovanou dokumentací, proto jak zvukovou kartu, tak i jednotku CD-ROM naistaluje začátečník. Karta obsahuje minimum *jumperů* a převážná část je nastavena optimálně už od výrobce. Není tedy potřeba nic měnit.

Software je dodáván na dvou disketách. Pod Windows (?) se naistalují všechny potřebné drivery. Instalační program nastaví konfiguraci, která je po spuštení počítače analyzována a uložena. Po dvou restartech se můžete těšit ze zvuku a CD-ROM.

ZVUKOVÁ KARTA

Protože se jedná o nejnižší komplet, odpovídá tomu i typ zvukové karty, standardně je dodávána 16bitová zvuková karta s čipem Yamaha 262-M (OPL3) používající FM syntézu. Pro hráče to znamená volbu Sound Blaster Pro, se kterým je karta 100% kompatibilní. Samplovat lze až do hodnoty 44,1 kHz stereo a 16bitově. Tento typ už obsahuje konektor na rozšíření o wavetable syntézu. To kartu posouvá do úpně jiného rozměru. Nejprve zakoupíte tuto levnou kartu a posléze ještě levnější rozšíření. Multi CD-ROM rozhraní je dnes považováno za standard. Každý ze tří typu CD-ROM mechanik má samozřejmě vlastní typ konektoru i na připojení audio kabelu z mechaniky. Na zadní straně panelu jsou tři konektory jack 3,5 mm - dva vstupy mikrofon a vstupní linka, třetí je zesílený výstup. Nechybí také konektor MIDI/joystick. Spíše pro orientační poslech slouží malé reproduktory. Jakékoliv basy se ztrácejí a výšky zkreslují. Proto doporučuji vyvést zvuk přes externí zesilovač.

Zvuk se line z výstupu opravdu čistý a téměř bez šumu. U některých karet tohoto typu je příznačné kolísání při vysokých tónech a zvucích. Ani při výškách ve hře Star Trail však karta nezaváhá. Midi skladby znějí podivně, ale to je předem dáno FM syntézou.

Zvukové efekty, dotvářené pomocí dodávaných programů, jsou křišťálově čisté. Samplování je téměř čisté, ale až při větších frekvencích (>11 kHz).

CD-ROM

Mechanika je od firmy Sanyo a typu CDR-H94A. Jak už jsem se zmínil, rychlostí přenosu 300 kB/s se řadí mezi jednotky dvourychlostní. Jestliže použiji údaje od výrobce, pak propustnost dat je 300 kB/s a střední přístupová doba 250 ms. Údaje jsem ověřoval programy CD-Index a PC-config v 7.47A a jednotlivými testovacími programy u her na CD. Vyskytly se rozdíly u jednotlivých měření, ale v průměru se přenos dat pohybuje okolo 310-320 kB/s a střední přístupová doba 245-275 ms. Tyto čísla však přestavují jakési fixní hodnoty, protože mechanika je celkem svižná. Nezávisle jsem používal také mechaniku Mitsumi FX-400 (quadspeed) a při přenosu kratších souborů podávala Sanyo CDR-H94A vyrovnanější výkon. Naopak u přenosu velkého souboru byl znát poloviční výkon.

Ovládání nikterak nevybočuje ze standardu - na předním panelu tlačítko Open/Close, signální dioda, konektor na sluchátka a regulátor hlasitosti (na sluchátka).

SOFTWARE

Na dvou disketách tvoří převážnou část testovací a konfigurovací software pro DOS. Dále mixer vstupů a přehrávač audio CD. Pod Windows je nabídka širší. Graficky propracovaná audio věž s jednotlivými komponenty, představující digitální zvuk, FM syntézu, CD přehrávač a mixer - Sound Impression. V příjemných chvílích strávených ve Windows můžete poslouchat MIDI skladby, vaše nahrávky, nebo CD. Přímo v tomto programu je propojení do Waveform editoru. Jak už název napovídá, nabízí se vám možnost upravovat zvukové vzorky, k dispozici jsou efekty - echo, chorus, reverb, fading, filtry, můžete vkládat upravené vzorky do dokumentů. Jako třetí se nainstaluje Recording Session. Ocení ho především hudebníci, kteří stráví většinu času u mixážního pultu. Skladby lze nejen upravovat, ale také přímo tvořit. K dispozici je 32 hlasů (pokud to karta dovolí)- nástrojů, které mohou hrát současně. MIDI nástroje emulované FM syntézou znějí zvláštně, ale po přikoupení Wavetable rozšíření u vás zazní mocný orchestr.

Komplet obsahuje 5 CD-ROM titulů, z čehož dvě jsou hry, dvě encyklopedie, a poslední je informační Compuserve. Hry nejsou nejnovější, především *Joyrneyman Project Turbo.* Jeho recenze vyšla v Excaliburu č. 28. Dalším v pořadí je *ForeverGrowing Garden* - jakási simulace růstu rostlin a zeleniny v zahradě. Na první pohled zajímavé, ale asi po hodině neustálého a bezúčelného klikání vás přepadne nuda a donutí vás hru vypnout. *Compton's Interactive Encyklopedia,* tak zní přesný název první encyklopedie. Naleznete zde téměř všechno, zpracované jako text, film, zvuk, nebo obrázky. Pro opuštené děti v nouzi, ale i pro dospělé, kteří si nevědí rady, jak opravit to či ono, přináší firma Books that works řešení - *Home Survival Kit.* Pak již pro vás nebude problém vyměnit okap, nebo utáhnout šroub u lampy. Pro domácí kutily zajímavý produkt. Posledním CD titulem je *Demo CompuServe.* Po připojení na on-line servis CompuServe na vás čeká dva milióny uživatelů a daleko více informací z celého světa.

Některé z CD titulů použijete jen jednou a vícekrát ne. Za prozkoumání stojí jenom programy pod Windows.

ZÁVĚREM

Multimediální komplet MV-1100 IE splňuje opravdu ty nejminimálnější požadavky. U nových her, náročných na přenos dat však mechanika CD-ROM začne pokulhávat. Zvuková karta nabízí standard s možností rozšíření o Wavetable syntézu. Zvuk produkuje čistý bez rušivého šumu. Softwarová výbava je pečlivě složena z nejlevnějších CD titulů. Za povšimnutí stojí jen programy pod Windows. Tuto sadu lze doporučit jen z cenových důvodů (z této typové řady je nejlevnější), výkonově sotva stačí. —TJoker

60

výkon: 40
zvuk: 70
instalace: 70
obsluha: 60
vybavení: 50
dokumentace: 70

MULTIMEDIA KIT MV-1100 IE

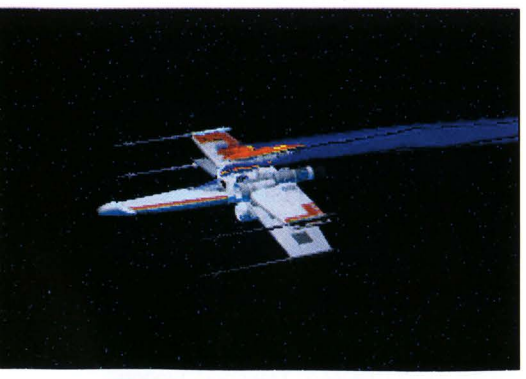
Použitelnost ve hrách: pod všemi hrami fungovala karta i CD-ROM bez problémů (Star Trail, DOOM 2, Transport Tycoon, Dungeon Master 2, Jagged Alliance CD).
Poslechový test: Zvuková karta reprodukovala vyrovnaný zvuk. I ve výškách zněly tóny a zvuky přirozeně (v rámci FM syntézy). CD-ROM mechanika je celkem svižná, ale náročné sekvence (SVGA) nestíhá.

Cena výrazně převyšuje výkon. Výrobce udává cenu cca 9 000 Kč. I přesto, že kit obsahuje 5 CD titulů, působí zastarale.

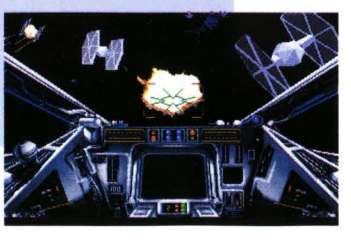
 > pokračování ze str. 49

problémů, ale rozdělením hry do jakýchsi kapitolek. Hráč dohraje jednu a začne hrát novou. Pokud bude chtít odejít z lokace aniž by sebral důležitý předmět, postavička ho na to sama upozorní. Já vím, to už bylo u Prism v *Ultimě 7*, ale tady se Ben klidně sám vrátí a danou věc sebere. Díky obrovskému množství animací je *FT* neuvěřitelně zábavný, ale žádný hráč nepocítí nutnost, hrát ho znovu a znovu a znovu, tak jako v případě Opičího ostrova. Škoda. Nechci malovat čerta na zeď, ale jeden by si mohl myslet, že se LucasArts skazí a půjdou multimediální cestou jako Sierra. U *FT* se začali vytahovat s takovou blbinou, jako je hlas Marka Hamilla, nebo digitálně nahraná písnička od nějaké neznámé skupiny. Mějme se na pozoru.

Stručně k ději hry. Harleyář Ben z gangu Polecats je dobrým přítelem majitele továrny na Harleye (tedy ono se to nejmenuje Harley, ale vypadá to tak a já se v motorkách nevyznám, tak mi to odborníci promiňte - dneska večer si nasypu hrách a budu klečet) Corley Motors - Malcolma Corleye. Malcolm je zákeřně zavražděn a Ben je obžalován ze spáchání hnusného činu. Během hry se snaží jednak získat náklonost Corleyovy dcery a jednak očistit své jméno nalezením skutečného vraha. Jistě uznáte, že příběh z prostředí divokých motorkářů není právě typický pro LucasArts. Designér Tim Schaffer odhaluje, jak projekt vznikl: „K *Full Throttle* mě vlastně přivedly dva důvody. Za prvé jsem chtěl udělat hru s nějakými silnými postavami. Gu-



X-Wing



ybrush, nebo Bernard jsou fajn kluci, ale tak trochu střelený. Chtěl jsem postavu, která si může cestu z konfrontace prokecat a nebo promlátit. No a ten druhý důvod mě téměř odvedl od LucasArts. Mám kamarádku, která strávila hodně času na motorce se skupinou motorkářů. Ta mi vyprávěla příběhy o lidech, které na cestách potkali, o místech, kam se dostali, vyprávěla o mentalitě motorkářů a mě to strašně nažhavilo. Fakt jsem už byl připravenej, že skončím s prací, koupím Harleye a vyrazím na dálnice. No a pak mi schválili projekt *Full Throttle* a já zůstal. " Jo, náhoda je blbec, Time.

Full Throttle je zatím poslední adventurou, kterou Lucas Arts vydaly. I když asi nemůžeme doufat, že se ve své další části vrátí k rozsáhlosti *Indiana Jonese 4*, snad můžeme věřit, že obnoví alespoň hratelnost *Monkey Islandu*. Ale to všechno ukáže až čas. My se zatím podíváme na druhou obrovskou skupinu her, které LucasArts produkovali - jukneme na **letecké simulátory.**

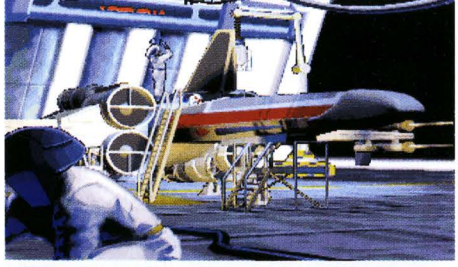
Zatímco v poslední době vydávají LucasArts samé vesmírné science fiction, ve svých začátcích se věnovali pouze realistickému létání zasazenému do skutečných historických souvislostí.

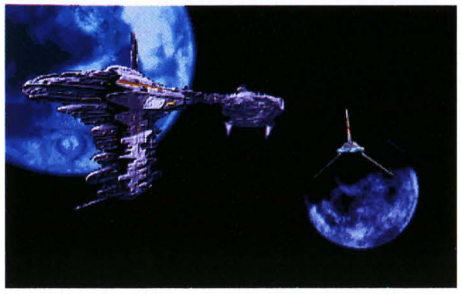
Battlehawks 1942 *(Váleční sokoli 1942). Battlehawks 1942* je letecký simulátor, který je situován do doby, kdy se důležitost velkých bojových lodí přesouvala na letadlové lodě. Námořní bitvy se najednou začaly odehrávat více ve vzduchu než na moři mezi loděmi samotnými. Na začátku roku 1942 mělo Japonsko spoustu výhod. Lepší letadla, lepší piloty a po vítězství u Pearl Harbouru i lepší náladu. Spojenci na sobě museli začít více pracovat a výsledky se ukázali později u Midway. *B1942* dovoluje hráči válčit ve třech letounech každé zúčastněné strany a prolétávat více než třicet misí. Na hře pracovali i letečtí veteráni jak z Ameriky, tak z Japonska.

Their Finest Hour: The Battle of Britain *(Jejich nejlepší hodinka - Bitva o Británii). TFHTBOB* dovoluje hráči pilotovat bombardér Britských Air Forces. Musíte přeletět přes kanál a vypořádat se s německými pozicemi v severní Francii. Tento simulátor byl tak dobrý, že získal *Computer Gaming World 1990 Action Game* roku. Při té příležitosti prohlásil Dough Glen, *General Manager* Lucasfilm Games: „Dnes nemůžeme říci přesně, kterým směrem se bude průmysl pohybovat, ale jedno je jisté - budoucnost se jmenuje CD-ROM." Dough musí být chytrý chlapík, protože to prohlásil v roce 1990.

The Secret Weapons of Luftwaffe *(Tajné zbraně Luftwaffe)* je posledním realistickým leteckým simulátorem, o kterém si dnes budeme povídat. Zasazen je opět do druhé světové války a designér Larry Hol-

> pokračování ze str. 49





X-Wing

land na něm pracoval dva roky. „Simulátory, které byly v tu dobu na trhu, se mi příliš nelíbily. Jednak byly velmi komplikované a věnovaly se vždy jen jednomu typu letadla. Třeba jste létali s F-15 a konec. Víc nic. Já jsem chtěl vyprávět příběh a chtěl jsem ho vyprávět ne z pohledu jednoho stroje, ale z pohledu celé válečné situace. Přál jsem si, aby v mém simulátoru mohl hráč létat za kteroukoliv bojující stranu a to hned s několika typy letadel. "

V *TSWOL* byly na zobrazení letadel použity renderované bitmapy. Dnes se už tento způsob nepoužívá a zastupují ho polygony, většinou potažené strukturami, nebo matematicky stínované. Výhodou bitmapového přístupu bylo kvalitní grafické zobrazení, ale nevýhod to přineslo hned několik. Protože jste mohli vidět letadla jen z několika úhlů, absentovaly ve hře jakékoliv externí pohledy. Když si představíte, že by třeba všechny lodě *Wing Commandera 3* pro jeho SVGA zobrazení byly renderované podobným způsobem, musí vás málem trefit šlak, když si uvědomíte, kolik paměti na HD, nebo na CD by to zabralo. O trhavé animaci ani nemluvíme. LucasArts si nakonec uvědomili, že se dostali do slepé uličky a u *X-Wingu* poprvé použili polygony. Výsledek známe všichni.

Protože je Larry Holland důležitým mužem v pozadí simulátorů v LucasArts, bude dobré zeptat se ho, co by chtěl ještě nasimulovat. „Hodně mne lákají aspekty nočních leteckých bojů za druhé světové války. To je snad námět na celou jednu hru. No a pak je taky hodně potenciálu na východní frontě. Letecké boje mezi Rusy a Němci byly fantastické, " tvrdí Larry. Nebudu se s ním přít o tom, jak fantastické bylo vraždění na východní frontě, ale dovolím si utrousit malinkou poznámku. X-Wingovská trilogie se pomalu uzavírá a LucasArts už dlouho neudělali reálný simulátor. Chápete? Cože? Že nevíte o jaké trilogii to mluvím? Hned se k ní dostaneme.

X-Wing přišel na trh na vánoce roku 1992 a byl to ten nejlepší dárek, který si mohli fanoušci simulátorů od LucasArts přát. Na hře spojili své síly dva špičkoví designéři LucasArts - Lawrence Holland *(Secret Weapons of the Luftwaffe, Their Finest Hour: The Battle of Britain)* a Edward Kilham.

Larry komentuje problémy s produkcí hry: „*Frame rate* nám dělal trochu problémy v případě velkých lodí, jako jsou *Star Destroyery*. Ty mají na sobě totiž několik stovek polygonů. My máme v X-Wingu velice přesnou detekci kolizí, protože jsme nechtěli, aby byl hráč frustrován neuznanými zásahy, když střílí třeba na něco tak malého, jako jsou generátory na věži *Destroyerů*. Tam jsme nechtěli slevit a proto nás občas začala zlobit plynulost animace (mě taky - KaT).

Daleko větším problémem simulátoru ve vesmíru je referenční bod. Něco, na co se můžete podívat a sledovat, jak se k tomu přibližujete. Protože ve vesmíru jsou všechny planety a hvězdy příliš daleko od vás, ani nemůžete vidět takový ten klasický pohled na hvězdné pole ubíhají proti vám. Znáte to třeba z filmů, nebo z televizního Star Treku, ale v praxi je to nesmysl. Pokud letíte prostorem, kde proti vám nenalétají žádné jiné stroje, ani necítíte, že jste v pohybu. Nám se to podařilo trochu vyřešit začleněním vesmírného prachu, kterého je všude dost a který vám může dát pocit, že se pohybujete odněkud někam.

„Další trable byly s digitálním zvukem, tedy vlastně ne s ním, ale se zvukovými kartami. Jsou tak příšerně nekompatibilní, že jsme z toho měli noční můry. U některých máte třeba dvousekundové zpoždění, kdykoliv spustíte digitální efekt. Dokážete si představit, že hrajete *X-Wing* a při každém vystřelení laseru - což je digitální chyby v programu hry, které způsobí, že se program začne chovat tak, jak by neměl. Ty nejhorší nastanou někde v blízkosti *kritické cesty*, jak jí říkáme a znemožní hráči hru dokončit. Ty jsou naším primárním cílem. Chybičky, které způsobí kupříkladu chvilkové poškození grafiky, nebo interface nejsou tak důležité, ale i ty se pokoušíme odstranit, " říká Mark. Základem úspěšnosti práce *playtesterů* je jejich interakce s týmem designérů. Zatímco testeři chyby nacházejí, programátoři se je pokoušejí odstranit a zásobují testery novými verzemi programu. Testeři pak zkouší vyvolat starou chybu v nové verzi a podle reakce programu doplní záznam v databázi chyb (brouků).

Pro mnohé lidi je *playtesting* zaměstnáním snů, ale přestože si neustále hrajete, je to ve skutečnosti práce nesmírně zodpovědná. Jsou to totiž právě playtesteři, kteří odpovídají za kvalitu finální podoby hry, kterou dostane hráč do rukou. Nejvyšší status, který může playtester dosáhnout je *Leading tester*, který vede a zodpovídá za kompletní testování jednoho produktu, nebo jeho verze na určité platformě. Pokud byste měli zájem o tuto práci (a není to vůbec tak nemožné, jak si nepochybně myslíte) musíte si uvědomit, že se nikdo nestane *Leading Playtesterem* hned po přijetí. Musí nějaký čas v oddělení pracovat a musí prokázat dost vysokou zodpovědnost. Co se vzdělání týče, je dobré mít zkušenosti s hrami a platformami na kterých se vyskytují. Protože LucasArts tvoří převážně pro PC, budou znalosti hardware tohoto počítače nutností.

PROGRAMÁTOŘI

Daron Stinnett má funkci *Project leader*. Pod něj spadalo dvacet programátorů, hudebníků a grafiků kteří pracovali na *Dark forces*. Daron přešel do LucasArts z jiné softwarové společnosti a více než peníze ho prý zlákala tvořivá nálada, která mezi lidmi v LucasArts panuje. Daron vypráví: „Dark Forces se začali tak, že Ray Gresko začal tvořit 3D *engine*, Justin Chin rozpracovával story a podobně. Jak ale práce postupovaly, začali se práce všech tak mísit, že za chvíli pracovali všichni na všem. Do všeho se pak přimíchal ještě George Lucas, když totálně zamítl grafickou podobu *Dark Troopers*" (viz Excalibur 38 str. 5).

zvuk - se vám na dvě sekundy zastaví celý systém? Hrůza!"

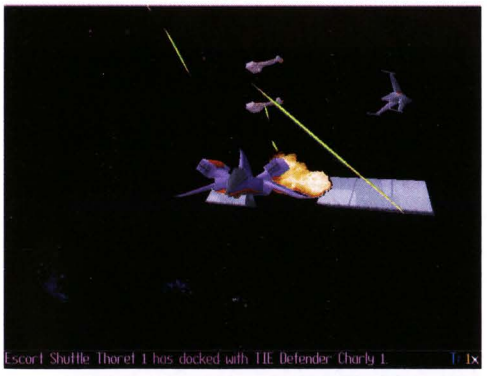
„Ve hře je také digitalizované slovo. Protože ne všechny věty jsme mohli vytáhnout z filmů, museli jsme najít lidi, kteří by nám mohli naimitovat hlasy postav, protože na původní herce jsme neměli rozpočet. Úplně nejhorší byl James Earl Jones, který mluví Darth Vadera. Ten člověk má tak překrásný a jedinečný hlas, že jsme se mohli zbláznit, než jsme našli schopného imitátora."

Ačkoliv si Larry stěžuje na problémy se zvukem, tato stránka hry se nakonec velice vydařila. LucasArts dokonce použili i svůj patentovaný systém IMUSE, který si ale více vychutnáte v jejich zatím posledním produktu - *Full Throttle.* Zajímavé jsou také Larryho názory na hru po modemu, nebo po síti, která jak v *X-Wingu,* tak v *TIE Fighteru* chybí.

„Hru po modemu, nebo po síti jsme neudělali, přestože byla v plánu. Náš marketingový ředitel si udělal průzkum a zjistil, že taková možnost je vítaná pro pár hard-core fandů, ale normální kupci o to nestojí. I ti, kteří mají tu možnost, se hře přes modem raději vyhnou, protože je to taková námaha nainstalovat. A co se hry po síti týká, není mnoho lidí, kteří mají doma dva počítače. Dalším problémem je technologie přenosu dat, která zatím není na úrovni, kde bych ji rád viděl. V každém případě s tím počítáme a připravujeme to. Někdy do budoucna."

George Lucas pracoval v době produkce *X-Wingu* na televizním seriálu o mladém Indiana Jonesovi (natáčel se i v Čechách) a tak se na hře příliš nepodílel. V každém případě ale měl možnost vetovat prvek, který by se mu nelíbil a v průběhu prací schvaloval jednotlivé kroky. Ani s jeho kontrolou se ale nepodařilo uspokojit všechny skalní fanoušky Star Wars. U *X-Wingu* se některým nelíbilo, že na konci může hráč, který hraje jen pilota Aliance, zničit Death Star místo Luke Skywalkera, který to udělal ve filmu. Inu, dělat hru podle Star Wars není žádná sranda.

LucasArts vydal k *X-Wingu* zatím dva datadisky *Tour of Duty Expansion Disk.*



Imperial Pursuit *(Pronásledování Impériem)* navazuje svým příběhem přesně na konec *X-Wingu,* zničení Death Star. Rebelové se vydávají do galaxie ve snaze najít vhodné místo pro novou základnu. Imperium se koncentruje na jejich zásoby, které putují za nimi. Snaží se je zlikvidovat a Rebely tak oslabit.

Datadisk přinesl přes patnáct nových misí a čtyři hezké, i když trochu krátké, cinematické sekvence. *Top Ace Pilot disk* navíc umožňuje prolétnout kteroukoliv misi původního X-Wingu.

Ačkoliv byl plánován jako první, vyšel data disk **B-Wing** se značným zpožděním až po *IP.* Rebelové, kteří jsou momentálně v bezpečí narazí na dvě nové rasy. Vztahy jsou napjaté a snahy o spojenectví mohou ztroskotat.

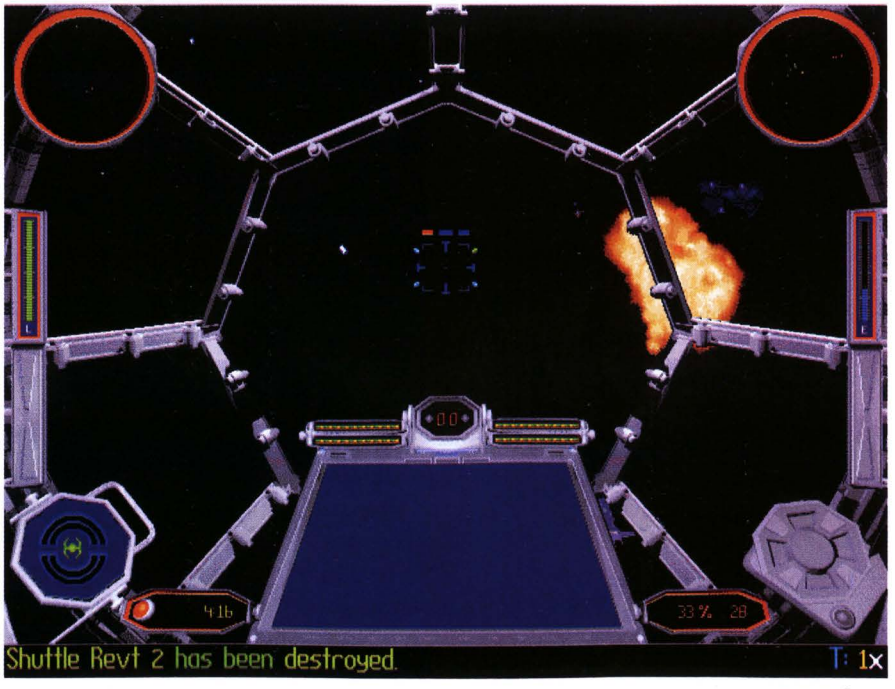
Během hry se Rebelové vyzbrojují silnými *B-Wingy.*

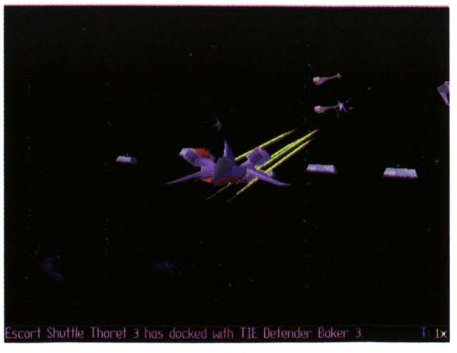
Konečně nový stroj, oddychli si fanoušci *X-Wingu. B-Wing* se řídí úplně jinak než ostatní letouny a značně obohacuje hru. Datadisk přináší přes dvacet misí, ale jen tři nové cinematické sekvence. Zato se v nich objeví Luke Skywalker a princezna Leia.

V roce 1995 zakončili LucasArts sérii *X-Wingu* CD kompilací **X-Wing Collector's CD** *(Sběratelské CD X-Wing).* Najdeme na něm původní *X-Wing,* oba *Tour of Duty Expansion disky* a několik nových misí.

Pokud čtete v angličtině, bude vás možná zajímat, že na motivy událostí popsaných ve story hry vyšly takzvané *X-Wing novely* díly 1-4.

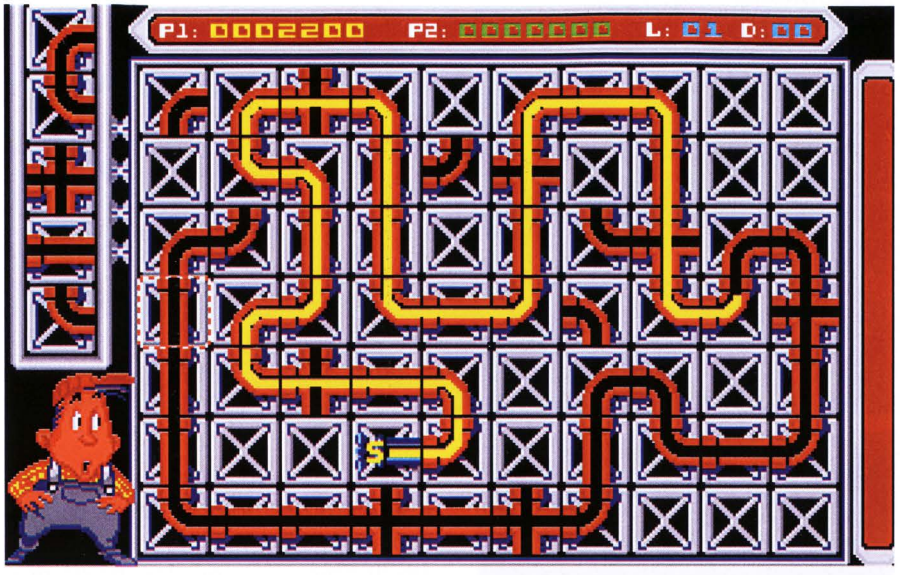
TIE Fighter rozbouřil vody poklidného moře leteckých simulátorů v roce 1994. Ačkoliv informace o něm pronikly na veřejnost dlouho před uveřejněním první betaverze, LucasArts se dlouhou dobu pokoušeli veškeré informace o projektu tajit. Ačkoliv hra na první pohled velmi připomíná svého předchůdce, použili programátoři matematicky stínované polygony, které trochu zvětšují realističnost bez nutnosti pokrývat všechny plochy bitmapami a vyžadovat tím Pentium (viz *Wing Commander 3).* Navíc je do hry začleněna i nutnost výběru správné munice pro tu kterou misi, což přináší do simulátoru další strategický prvek. Na hře se opět podíleli designéři Lawrence Holland a Ed Kilham, kteří tak naplňovali své předsevzetí o kompletní trilogii (viz níže).





TIE Fighter

Pipe Dream (Pipe Mania)



„Když jsme s Edem navrhli udělat hru z pohledu Impéria, nečekali jsme příliš pochvalné názory našich kolegů, ale k našemu překvapení se toho každý hned chytil. Zdálo se jim bezvadné, kolik nových možností využití tématu Star Wars to přináší," vzpomíná Larry. Dnes lze jen těžko říci, jestli se tento nápad skutečně zrodil v jeho hlavě, protože Star Wars fanouškové o něčem podobném diskutovali na svých konferencích hned po vyjití *X-Wingu.*

Pro story *TF,* která se odehrává paralelně s dějem druhého filmu (začíná se rozplétat těsně po úniku Rebelů z napadené základny na ledovém světě Hoth) si autoři vypůjčili i postavu namodralého geniálního stratéga - admirála Thrawna, který se prvně objevil až ve zmiňovaných knihách Timothy Zahna. Objevila se také úplně nová postava admirála Zaarina, který se v ději hry stará o technologický pokrok bitevních lodí Impéria. Je ale příliš ambiciózní a ve své zaslepenosti se pokusí svrhnout Imperátora i Darth Vadera.

„Největší problém pro nás byl, jak vlastně přimějeme hráče, aby se cítil dobře, když bude odpalovat *X-Wingy* a vůbec bojovat proti Rebelům. Vycházeli jsme z předpokladu, že během války jedou stroje propagandy na plné obrátky. Zatím jsme byli vystaveni pouze propagandě Rebelů. Během války není ani jedna zúčastněná strana zcela čistá, ale obě se pokoušejí mít navrch morálně. Proto jsme se pokusili trochu změlnit morální hranice. Musíte si uvědomit, že se v galaxii válčí. Planety jsou ztraceny v chaosu bitev a nemají perspektivu, kterou má Impérium. V tuto chvíli mluví Imperátor o obnovení pořádku a míru v celé galaxii. Rebelové jsou hrozbou, která může chaos jenom zhoršit. Ale ať děláte co chcete, nebude Impérium nikdy úplně růžové. Proto se pokoušíme nacházet v něm světlá místa - piloty, jaké portrétuje i hráč. Bojovníky s morálními hodnotami, kteří narážejí na prohnilá místa v Impériu a staví se proti nim", rozjímá s vážnou tváří Larry a pak s úsměvem dodá: „Největší sranda je, že když si k tomu hráč sedne poprvé, jeho prvotní instinkty mu velí zničit TIE Fightery. A najednou „prásk", odstřelí si vlastního wingmana. (smích)"

Na vánoce 1994 vydali LucasArts první a zatím jediný data disk s názvem **Defender of the Empire** *(Ochránce Imperia).* A co lze očekávat do budoucna? Larry k tomu říká: „Filmy byly uvedeny ve formě trilogie, stejně tak jako knihy Timothy Zahna (Literární trilogie asi čtyřsetstránkových knih *Heir to the Empire, Dark Force Rising,* a *The Last Command.* (Nic extra, ale dají se číst. - KaT) Zdálo se nám, že bude jenom přirozené, uděláme-li to stejně. Začali jsem s *X-Wingem,* který ukázal válku mezi aliancí Rebelů a Imperial Navy z pohledů Rebelů, tak jak to LucasArts dělali doposud vždy. *TIE Fighter* ukázal stejné události pohledem Impéria a třetí hra se bude na celý konflikt dívat z úplně jiného pohledu." Jak jistě uznáte, zní to zajímavě a vyzrále, ale

Dalším problémem, když tvoříte hru na téma *Star Wars* je skutečnost, že se od premiéry prvního filmu celý vesmír nesmírně rozrostl a osudy různých postav se nepředstavitelně prolínají. Pokud by se příběh hry neshodoval, nebo snad narušoval některou linii, na celém světě by se ozvala řada fanoušků s protesty. „Naštěstí má LucasArts takové fanoušky i ve vlastních řadách a jejich vědomosti byly také hojně využity, " komentuje to Daron.

VEDOUCÍ PROJEKTU

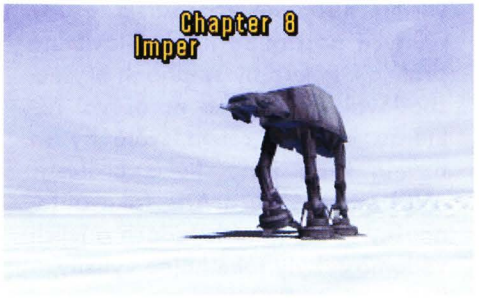
Project Leader **Hal Barwood, který nyní pracuje u LucasArts, má za sebou úspěšnou filmovou kariéru. Psal, režíroval nebo produkoval mimo jiné filmy jako *Sugerland Express* (režie Steven Spielberg) , nebo *Dragon Slayer.* Jeho první hrou u LucasArts byl megaprojekt *Indiana Jones and the Fate of Atlantis.* Nyní pracuje na *Indiana Jones Desktop Adventures,* což je úplně jiná káva. Indiana Jones se tentokrát ocitá v Mexiku, kde se snaží zabránit plenitelům památek v plenění (zajímavé, myslel jsem, že to sám vždycky dělal). Hra je ale koncipována pro nedočkavce a může být dokončena za půl hodiny. Jedna její verze ovšem. Pokud dostane hráč chuť znovu, prostě stisknete knoflík a vytvoří se mu nová adventure. Nové postavy, nové hádanky, nové poklady a nové lokace. Všechno jde rychle a svižně. Zajisté revoluční koncept, který sbližuje klasickou adventure hru s logickou hrou na kódy. Hal o tom říká: „Je to prostě pro všechny, co nemají moc času. Jednoduše si sednete, stisknete myš a máte před sebou novou adventuru. Za půl hodinky ji dokončíte a můžete si jít zase po své práci. Žádné dlouhé hodiny vysedávání u monitoru. Nebude to žrout času. Dělal jsem to vlastně pro sebe." Uvidíme, jak se tento koncept chytí mezi hráči.**

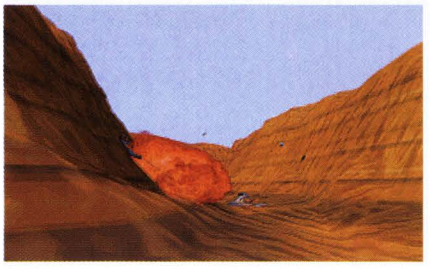
DESIGNÉR

Larry Holland je rozhodně designérem číslo jedna. Jeho posledním výtvorem je TIE Fighter.

K Lucasfilm Games přišel v době, kdy pracovali na několika hrách pro C64 a Apple. Pracoval na *THM Pegasus* i *Strike Fleet* jako freelance pomocný programátor. Na těchto projektech strávil dva roky. Další čtyři roky se pak věnoval své trilogii dru-

Rebel Assault





trochu mne děsí představa, že by i z tak krásného fikčního světa, jako jsou Star Wars, zmizela jasná hranice mezi špatným a dobrým. Snad můžeme Lucas Arts důvěřovat.

TIE Fighter je zatím posledním leteckým simulátorem, který LucasArts poslali na trh. Když zalovíme pamětí, vzpomeneme si, že kdysi dávno udělala firma i pár logických her. A jedna z nich nebyla vůbec špatná.

V pamětech milovníků logických her zanechali Lucas Arts pořádnou šlépěj. Podobně jako Tetris (i když nedosahující zcela jeho univerzálnosti) dočkala se **Pipe Dream** *(Trubkový sen),* známá také jako **Pipe Mania** *(Trubkománie)* mnoha napodobitelů a sharewarových kopírovatelů. Ale jak se říká, napodobování je nejlepší forma lichocení. V *PD* je hráč vystaven čtvercové síti, do které začne za malou chvíli po startu úrovně natékat nebezpečná tekutina *Flooz.* Protože potrubí, ze kterého poteče, má jen jeden díl, nebude trvat dlouho a *Flooz* vyteče ven. Tady se práce chopí hráč, který dostává náhodně vybraná kolena, přímé roury a kříže. Těmi musí první trubku nastavovat a vést tak *Flooz* bezpečně po určitou dobu potrubím. *PD* je tak příjemně hratelná, že vám za chvíli bude původních třicet šest úrovní málo a s nápaditým bonusem po každých pěti kolech se uklidnit nenecháte.

O pár let později se Lucas Arts pustili do *Noční směny* - **Night Shift.** Hráč si vybere postavičku stachanovce, nebo stachanovkyně, a pěkně na noc naběhne na noční službu do továrny *Industrial Might and Logic,* kterou založil nějaký Glenn T. Bingham. Bingham byl pěkný excentrik, protože ke stavbě použil různé zbytky ze skládek odpadků. A vy v tom máte pracovat. Obrovský stroj, který obsluhujete, vyžaduje mazání, dolévání barev, utahování a elektřinu, kterou vyrábíte na šlapacím kole. Na konci výrobní linky se postupně objevují Darth Vaderové, stormtrooperové, Indiana Jonesové, Zak McKrackenové, robůtci R2D2 a C3PO. S postupem úrovní se odkrývají desky, které kryly některé části stroje a vám přibývá práce. Zároveň se vám začíná celá obrazovka hýbat různými kolečky a soukolími a hejblátky a šlapátky. Je to nakonec docela roztomilý pohled a také asi jediná motivace, proč hru hrát.

Blížíme se ke konci výčtu her, které LucasArts vydali pro šestnáctibitové počítače. Podívejme se teď na ty hry, které se nedaly zařadit ani do jedné z použitých kategorií.

Rebel Assault *(Útok rebelů).* Pro LucasArts byl *Rebel Assault (RA)* poněkud riskantním projektem. V historii společnosti to měla být první hra, která bude vydána pouze na formátu PC CD-ROM. V roce 1993, kdy hra vyšla, vlastnilo CD mechaniku jen asi čtyři miliony domácích PC-čkářů. „Říkali jsme si, kolik toho tak asi můžeme prodat?", vzpomíná designér hry Vincent Lee. „Nejprodávanější CD-ROM hra v té době prodala asi sto tisíc kousků. Běžný hit se mohl pohybovat kdekoliv mezi padesáti a sto tisíci prodanými kusy. Doufali jsme, že bychom se k té stovce snad s trochou štěstí mohli přiblížit. " *Rebel Assault* se dostal na předvánoční trh v listopadu 1993 a hned první týden splnil Vincentovo přání - prodalo se ho sto tisíc kousků. „Nechápali jsme vůbec, co se děje a když se po dvou měsících provedla začátkem nového roku bilance, zjistili jsme, že se prodalo tři sta tisíc kusů. Byli jsme z toho celí na větvi, ale to ještě nebyl konec. Jako kdyby to nemělo nikdy přestat, přicházely další objednávky. Tu na patnáct tisíc, tu na dvacet. Náš distribuční manager, Meredith Cahill, nevěděla kam dřív skočit. "

Vincent udělal co mohl, aby *RA* potěšil široké řady fanoušků po celém světě. Použil originální hudbu z filmu, kterou nechal přestříhat tak, aby se dala použít v různě laděných segmentech hry. Bůhví jakým zázrakem si byl vědom toho, jak jsou fanouškové pedantní, a tak použil co možná nejvíce zvuků přímo z filmů. R2 vříská úplně stejně jako v kině a i astmatický dech Darth Vadera je úplně stejný. Tady se hodí poznamenat, že dabing českých verzí všech tří filmů je špatný, takže pokud nechápete o čem jsem se před chvílí zmiňoval, pokuste si někde sehnat anglické verze filmů. V rámci zdůraznění termínu *interaktivní film* použil Vince i množství zdigitalizovaných záběrů z filmů. A výsledek? V dnešní době příšerně slabý odvar něčeho, čemu se v dobách osmibitů říkalo počítačová hra. *RA* má i takový designový nedostatek, jako je ovládání joystickem. To bylo formováno spíš pro joy, který se drží v rukou, než pro ten, který si přimlasknete na stůl, což je běžný joy pro PC-čkáře. Použít joystick, který má střelbu na vrcholu páky je navíc hotová noční můra. Opravný prográmek byl pak volně šiřitelný po sítích, ale žádná sláva.

Proč a jakým zázrakem se LucasArts zapsal s touto podivnou hrou do historie? *RA* přišel prostě v pravý čas. Přišel v době, kdy byl velmi populární pojem *interaktivní film.* Každý chtěl být *interactive! Inter active!* Byla to móda, stejně jako *MM,* nebo *BB.* Dnes

už je to dávno pryč a i Roberta Williams se nechala slyšet, že její nový titul, *nebude* žádný interaktivní film.

V *RA* prolétáváte mizerně narenderované 3D prostory a sledujete ještě mizerněji přehrávané ukázky z filmu. Dokonce i systém přístupových hesel je maximálně odpudivý. Přesto se našla spousta milovníků *RA*. Jedním z nich je i herec Robin Williams (Táta v sukni). „Jednou jsem zvednul telefon a nějaký hlas mi povídá, že je Robin Williams a že mi chce říct, jak moc se mu Rebel Assault líbí." říká Vincent Lee. „Myslel jsem si, že je to nějaký můj kamarád, který si ze mě snaží vystřelit, ale když jsem se zanedlouho s Robinem sešel, už se chlubil, že hru dohrál do konce. Bylo to skvělý." Jak je vidět vkus je skutečně velmi osobitá záležitost.

V srpnu 1994 vyšel *Rebel Assault* i pro Macintosh, následovala verze pro Segu CD a o vánocích 1994 pro 3DO. V Cybermanii 1994 vyhrál *Rebel Assault* cenu *Best Adaptation*. No nazdar!

Star Wars Screen Entertainment (1994) patří do řady zábavných screen saverů, které se nám rojí jako houby po dešti. LucasArts ho vytvořili pro PC Windows a Macintoshe. Ačkoliv se nejedná o nijak inovátorský program, stojí za to zmínit se o některých jeho funkcích. Takže pokud pracujete ve Windows (tak je mi vás líto) mohou se vám na obrazovku rozeběhnout malí překupníci Jawové a pouštní jezdci - Tusken Raiders, kteří se pustí do rozebírání oken Windows na suvenýry. Robůtek R2D2, který se za chvíli také objeví jim bude jenom pro legraci a ještě ho budou škádlit.

Pokud se vám líbily scrollujícíc texty v úvodech filmů, můžete si napsat nějaký vzkaz a pak si ho takhle do nekonečna pouštět. Pro technické fandy tu jsou blueprinty mnoha lodí a bojových strojů a pro sběratele zase různé plakáty k filmům Star Wars, které se po krátkých pauzách náhodně zobrazují. Pokud patříte mezi zaryté fanoušky, můžete si s počítačem rozdat encyklopedickou soutěž znalostí v hospodě v Mos Eisley. Filmoví fandové se zase podívají na původní scénáře filmů, které obsahují i nenatočené, nebo vystříhané scény. Zatímco obrazovka ukazuje obrázek ze storyboardu, pod ním scrolluje text scénáře.

Jak už to tak bývá, na své si přijdou i zvukoví maniaci. Kromě původní hudby Johna Williamse je tu pestrá škála klasických zvukových efektů z filmové trilogie (údajně jich je celkem sto). Darth Vader těžce oddechuje, Jawové štěbetají, R2D2 pípá, Chewbacca vrčí a do toho všeho se ještě míchají nádherné zvuky laserů a vesmírných explozí. A tak se může stát, že si fanoušci Star Wars možná začnou se svým počítačem nejvíce užívat ve chvíli, kdy jim naskočí úsporný mód a objeví se screen saver.

Dark Forces. Rok 1995 přinesl mnoho her, které se snažily, většinou velmi neúspěšně, napodobit hit předcházející sezóny - *Doom*. LucasArts se slušně přidali do fronty. Výsledek je

Dark Forces

hé světové války - ***Battlehawks 1942, Their Finest Hour: Battle of Britain*** a ***Secret Weapons of Luftwaffe***. V současné době pracuje na dokončení trilogie ***X-Wing - TIE Fighter*** - ?

Larry o sobě říká: „S počítačemi jsem začínal v třiaosmdesátém. Dělal jsem věci pro stroje, které převládaly v té době, jako Vic 20 a C64. Můj úplně první design byl vesmírný simulátor. Od roku 1986 jsem jako *independent contractor* u LucasArts. "

My vám o Lawrencovi můžeme ještě prozradit, že ačkoliv má rád Star Wars, nepatří mezi hard-core fanoušky, kterých je v LucasArts plno.

PRESIDENT

President LucasArts je holohlavý Randy Komisar, člověk se zajímavým životopisem. Randy má za sebou propagaci rockenrollových skupin, fušoval také do práva a programování. Právě práce v propagaci R&R skupin ho fascinovala spoluprací s kreativními lidmi. Pak pracoval pro Apple, následně přešel ke Claris Corporation, GO Corporation. Potom skončil u LucasArts.

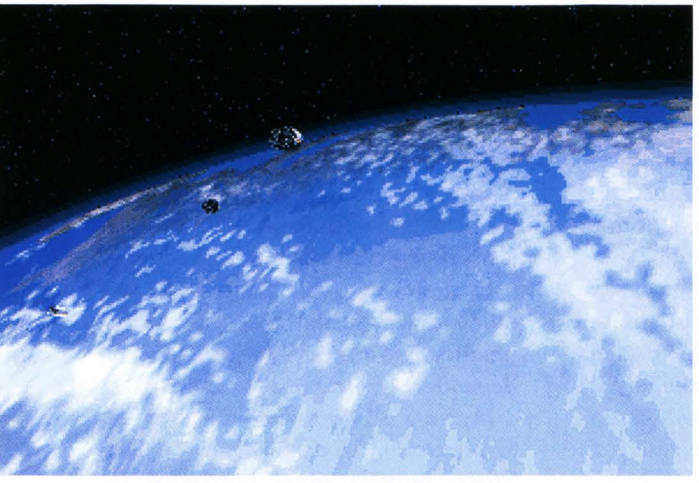
Nejnovější informace: Randy Komisar před pár týdny opustil svůj vysoký post v LucasArts a odešel do konkurenční společnosti Crystal Dynamics. Na jeho místo byl povýšen Jack Sorenson. V našem článku jsem odstavec o Randym ponechal proto, že po dlouhou dobu ovlivňoval LucasArts a spoluvytvářel obraz firmy i jejích produktů. To, že na jeho křesle právě v tuto chvíli sedí někdo jiný, na tom nic nezmění.

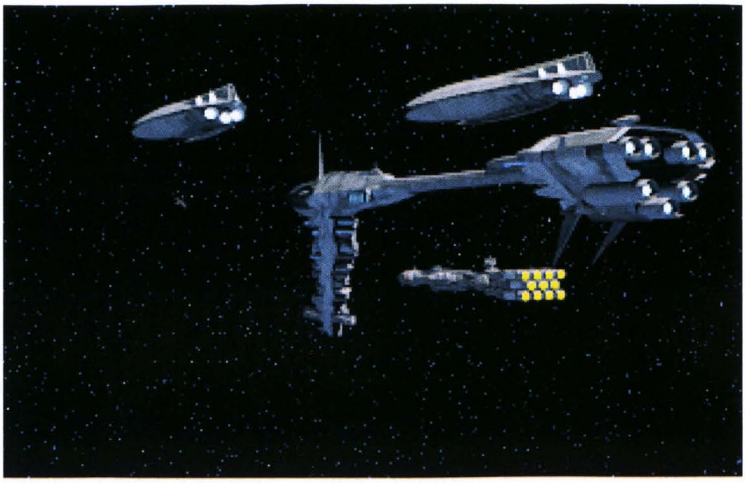
LUCAS ARTS LEARNING

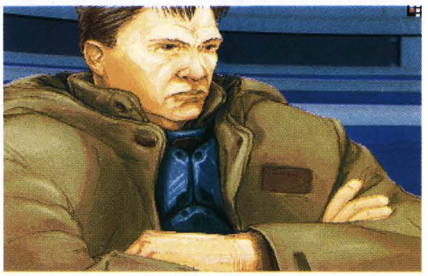
Lucas Arts Learning je divize Lucas Arts Entertainment Company od roku 1987. Jak už název napovídá, pracuje na naučných počítačových projektech. Snaží se o začlenění počítačů a jejich technologie do běžné výuky. Podívejme se na některé projekty tohoto oddělení.

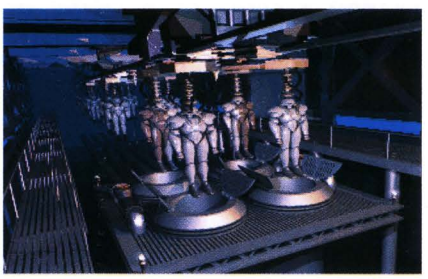
GTV: A Geographic Perspective on American History (Zeměpisná perspektiva na historii Ameriky) je jeden ze starších programů určených dětem od pěti do dvanácti let. Lucas Arts Learning ho vytvořili ve spolupráci s The National Geographic Society. Program obsahuje přes tisíc šest set fotografií, na dvě stovky map a dvě hodiny videa, takže se

Dark Forces









velmi dobrá hra, která sice nehýří tolika hektolitry krve, jako *Doom,* ale dokáže to vynahradit napětím, které vzniká díky malému triku - nelze ukládat pozici.

Story hry se odehrává paralelně s událostmi prvního filmu Star Wars. Hráč se vtělí do postavy rebelského agenta Kyle Katarna, který musí získat plány Death Star. Kyle Katarn pronikne na *Star Destroyer Avenger,* který plány převáží. Cestou za nimi se Kyle dozvídá, že Imperium pracuje na projektu mechanických vojáků - vojáků Dark Forces. DF jsou hrozbou rebelům. Kylův nový úkol tedy zní - odhalit lokaci továrny, která vyrábí vojáky DF, proniknout do ní, zlikvidovat ji a s ní i veterána Imperia - admirála Mon Mohca, který projekt vede.

Ve hře je k vidění mnoho postav a světů známých z filmů (Leia, Vader, Star Destroyery). Navíc tu pak jsou místa jako tajná rebelská základna na Agamaru, nebo nepříjemné doly v Gramasu, kde se těží kovy pro továrnu DF. Některé lokace jsou inspirovány překrásnými komiksy od Dark Horse (například Imperiální město na Coruscantu, nebo vesmírnou stanici na měsíci Nar Shaddaa). (více informací viz Excalibur č. 38 str. 5)

Zatímco doposavad jsme se bavili o projektech realizovaných a více či méně úspěšných, na závěr si dáme jeden projekt, který totálně bouchnul.

The Defenders of Dynatron City byl obrovský marketingový projekt. Byla to jedna z těch komerčních záležitostí, které už na dálku čpí snahou vydundat z vás peníze a odradí. Nakonec také zkrachoval, ale proč ho nevzít jako příklad a nepodívat se, jak může být počítačová hra součástí komerční mašinérie. Abychom se moc nenudili, povíme si pak ještě něco málo o světě *DDC,* který nikoho nudit nebude. Ale teď už zpět k Lucasfilmu, který jak jsme si už řekli, měl s *DDC* obrovské plány. . .

Prosinec 1991

Marvel Comics začne vydávat šestidílnou mini - sérii comicsů. Pokud se budou dobře prodávat, přejde se okamžitě na pravidelné vydávání.

22. Únor 1992

Americká televizní stanice Fox odvysílá celkem dvakrát půlhodinový pilotní díl k animovanému seriálu.

Březen 1992

DDC je vydáno jako hra pro osmibitové herní systémy Nintendo.

léto 1992

Speciální televizní pořad o *DDC* je vydán na videu.

podzim 1992

V tomto momentu se rozhodne, zda se z *DDC* stane pravidelná záležitost, nebo ne. Všechno závisí na úspěšnosti dosavadní kampaně.

jaro 1993

Začíná se prodávat série hraček a dalších merchandisových produktů k *DDC.*

Jak už to ale bývá, nešlo všechno podle představ obchodních manažerů projektu, a tak se *DDC* zasekla nedlouho po svém zrození. Protože ale patří do historie firmy, povězme si o *DDC* něco víc.

Dynatron City je šílené město budoucnosti, které právě žije novým nápojem Proto-Colou (TM). Profesor Melvin Myron (TM) , který ji vyrábí ve svém prvním atomovém potravinářském závodě ale není spokojen a nápoj zdokonaluje. Svůj výsledek vyzkouší na malé opičce a výsledky jsou ohromující. Opička se téměř okamžitě naučí chodit, mluvit a vyprávět vtipy. Tak se zrodil první superhrdina série - The Monkey Kid (TM). Profesor nelenil a vyzkoušel atomový sirup na sobě. To, co se stalo determinovalo budoucnost města. Z hodného vynálezce se stal chamtivý doktor Mayhem (TM). Proti jeho silám temna se staví právě obránci Dynatron City. Patří sem...

Jet Headstrong TM je ztělesněná cnost. Nikdy nelže a pomáhá stařenkám přes ulici. Svou malinkatou hlavu může vystřelovat proti protivníkům jako raketu.

Buzzsaw Girl TM (Cirkulárková holka). Tato sexy blondýnka připomíná spíše mořskou pannu. Místo zelené ploutve má ale velkou cirkulárku (vážně).

Toolbox TM (Krabice na nářadí) je frája. Dříve byl skutečně jen krabicí na nářadí. Teď, když má hlavu jako kladívko a tělo superhrdiny, je mu hej.

Ms. Megawatt TM (slečna Megawat-

tová) dokáže metat blesky stejně jako imperátor ze Star Wars. Po opičákovi je druhá nejchytřejší ze skupiny a v angličtině má hlas od Whoopi Goldbergové.

Radium Dog TM (Rádiový pes - od slova rádium, ne rádio) umí létat stejně jako Super Boyův psík. Je celý zelený a má fialový pláštík. K boji používá mohutné Čelisti TM a malý atom, který mu neustále krouží nad hlavou a občas si jen tak někam odlétne, aby něco zničil. Radium Dog je nejsilnější a zároveň nejhloupější ze skupiny.

Monkey Kid je nejinteligentnějším členem party a všechny vede.

Proti téhle srandovní skupině si Dr. Mayhem připravil armádu Robot Drone Soldiers TM, které mu pomáhá vést Atom Ed The Floating Head TM.

„Dynatron City jsme designovali podle éry padesátých let, kdy převládal takový ten názor, že 'Slečna atomová energie je naše dobrá kámoška'. Vyšli jsme z toho a posunuli časovou křivku do současnosti. Je to takový mix Simpsonů a X-Menů. " říká vesele Gary Winnick, člen kreativní divize Lucasfilm Games, který celou věc vymyslel. Nebo to alespoň říkal v době, kdy tenhle propadák startoval.

HRY PRO KONZOLE

Kromě našich oblíbených šestnáctibitů existuje i velká rodina příznivců domácích konzolí. I na ty LucasArts myslí.

Produkty LucasArts na tento druh platforem se značně liší od programů, které znají majitelé PC-ček. Většinou se jedná o 2d platformovky, kde hráč pobíhá s některou z Lucasových postaviček. Mnozí konzoláři se už několikrát nechali slyšet, že by si také rádi zahráli **Secret Weapons of Luftwafe.** Larry Holland to komentuje slovy: „Trh pro konzole je velmi přesně determinovaný. Majitelé nebo uživatelé jsou všechno lidé pod devatenáct let. Přepsat letecký simulátor pro konzoli, jako je SNES není z komerčního hlediska rozumné. Navíc tu jsou i problémy s rozdílnými schopnostmi konzolí. To, co jde snadno provést na PC, může jít jen velmi obtížně na Game Gearu. Situace se ale může změnit s příchodem 3DO. Stojí za ním silné společnosti, které ho budou podporovat a i my se na něj díváme s nadějí. "

V rámci pokračující spolupráce s JVC vyšly letos na SNES dvě nové hry **Indiana Jones' Greatest Adventure** a **Super Return of the Jedi.** Obě hezky zapadají do klasické formule SNES her - pobíhání s panďuláčkem a pohyb po trase, která ujíždí proti vám. Indiana Jones se tak může projíždět (tentokrát sám) po zasněžených indických horách na gumovém člunu a Luke se může střídat s Leiou, Hanem, Chewy a dalšími v boji proti Imperátorovi Palpatine. V přípravách je další hra s originálním námětem - **Ghoul Patrol.**

To jsem ale pořádně předběhl dobu. Všechno to totiž začalo v listopadu 1990, kdy Lucasfilm Games, divize Lucas Arts Entertainment Company, vydali první hru podle Star Wars na herní systémy Nintendo. Jmenovala se lakonicky - **Star Wars.** Na hře se podíleli také JVC Musical Industries, kteří fungují pod Victor Musical Industries. LF pracoval na projektu jako oficiální developer, zatímco JVC, které má licenci na Nintendo od roku 1989, se podílelo na distribuci a prodeji. Protože se jednalo o jednu z prvních her na téma Star Wars po dlouhé době odmlky, podíváme se na ni trochu zblízka.

Hra patří mezi ty, které kombinují několik různých *enginů.* Jednak je tu běžný *2D engine* jaký má každá platformovka. Pobíháte s Lukem po Mos Eisley a mlátíte darebáky a *stormtroopery.* Druhý *engine* je většinou používán pro střílečky s raketkami. Svou loď vidíte zeshora. Třetí a ve své době ne zcela běžný je *engine* pro pohled z vlastní perspektivy. „Vytvořit ho na Nintendu bylo zvlášť obtížné, " stěžuje si *Director of Development* A. J. Redmer a pokračuje: „Abychom dodali hloubku postavičkám, které ve hře vidíte jen jako malinkaté sprity, a také abychom trochu rozvinuli příběh, používáme tváře jednotlivých postav, které na vás občas vyskočí a řeknou vám něco zajímavého."

Designéři se pokusili obohatit hru možností vtělit se do různých postav z filmu. Každá má jinou vlastnost. Zatímco Obi-Wan Kenobi může oživit mrtvé a ovládat vojáky Impéria, Han raději použije svůj *blastar* a Luke *light-sabre.* Ačkoliv hráč začíná pouze s Lukem a ostatní postavy „nabírá" do party cestou, nemusí to udělat. Ve hře je mnho *sub-questů,* které nejsou pro její dokončení nutné. Vůbec nemusíte najít Bena a *light-sabre* a osvobozovat Hana Solo také není bezpodmínečně nutné. Po pravdě řečeno, hru můžete dokočit jen s Lukem, ale také nemusíte. Záleží na vaší volbě.

„Luke je velmi svižný a pohyblivý. Může skákat vysoko a rychle běhat.

vlastně jedná o jeden z průkopnických multimediálních programů.

Teri Sturla z Lucas Arts Learning říká: „Jednou z nejvýhodnějších funkcí programu je možnost vytvářet vlastní multimediální prezentace," a upozorňuje tak na zajímavou možnost, kterou nemusí využít jen studenti, kteří mají za úkol sestavit referát například o konci občanské války, ale i učitelé, kteří chtějí danou látku vykládat. Podmínkou je pochopitelně řádné počítačové vybavení třídy, kde se pak bude takový referát předvádět.

The Mystery of Disappearing Ducks: A Paul Parkranger Mystery (Záhada mizejících kačenek: Záhada Pavla, strážce parku) je dalším produktem divize. LucasArts Learning se v tomto případě spojil s Apple Computer a National Audubon Society. Společně pak připravili mladým detektivům dostatek zajímavých problémů, na které narazí při vyšetřování zapeklitého případu. Všechno začíná v kanceláři Paula Parkrangera. Je tu obrovská kartotéka s množstvím informací, je tu mluvící papoušek, který říká hráči rady a na stole trůní mikroskop, který je zcela funkční.

Life Story: The Race for the Double Helix *(Příběh života: Závod za dvojitou spirálou)* je program inspirovaný dokumentární hrou stanice BBC, ve které účinkoval i Jeff Goldblum *(Moucha, Jurský park)* jako vědec James Watson, který se podílel na odhalování DNA. V programu najdete videoklipy, animované modely DNA a také rozhovory se skutečnými Watsonem a Crickem.

Life Story získalo několik ocenění, kromě jiných i zlatou medaili na Film & TV Festival v New Yorku v kategorii „Interactive Video: Classroom Instructions". Na Interactive Video and Multimedia Conference 1990-91 získalo LS ocenění „Gold Cindy" a „Best of Show". Lucas Arts na projektu spolupracoval se Smithsonian Institut, Adrian Malone Productions a Apple Multimedia Lab.

Choices & Decisions: Taking Charge of Your Life (Výběry a rozhodování: Jak se starat o svůj život) byl vyvinut speciálně pro VISA U. S. A. a to ve spolupráci s United States Office of Consumer Affairs a National Consumer League. Hlavním cílem C&D je naučit

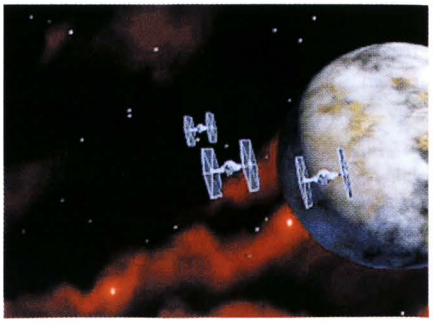
Han, na druhé straně, je větší a pomalejší než Luke, ale více toho snese v boji a díky *blastaru* má silnější střelbu směrem vpřed, " komentuje Redmer: „Devadesátdevět procent her na trhu je to, čemu říkáme lineární. Začínáte v úrovni nula a pokračujete do úrovně padesát, nebo tak nějak. My jsme se pokusili udělat hru nelineární, takže budete moci jít kamkoliv, kdykoliv, jakkoliv. Je to jako celý svět s mnoha různými místy a hráč může jít do kteréhokoliv z nich. My mu navíc dovolíme, aby byl v těch místech s jakoukoliv postavou, kterou právě ovládá."

Když bylo v Lucasfilmu rozhodnuto, že se hra bude vyrábět, zašel rozpačitý Dough Glen, *General Manager* herní sekce, přímo za George Lucasem, aby se ho zeptal, jaký byl jeho hlavní přínos do filmového byznysu. „Odpověděl mi - rytmus rychlých střihů s hodně akčními scénami v různých místech. Takže jsem se pokusil vyjmout ty elementy Star Wars, které vyvolávaly největší emocionální odezvu mezi diváky a pokusil jsem se je zachytit ve videohře, " říká Dough.

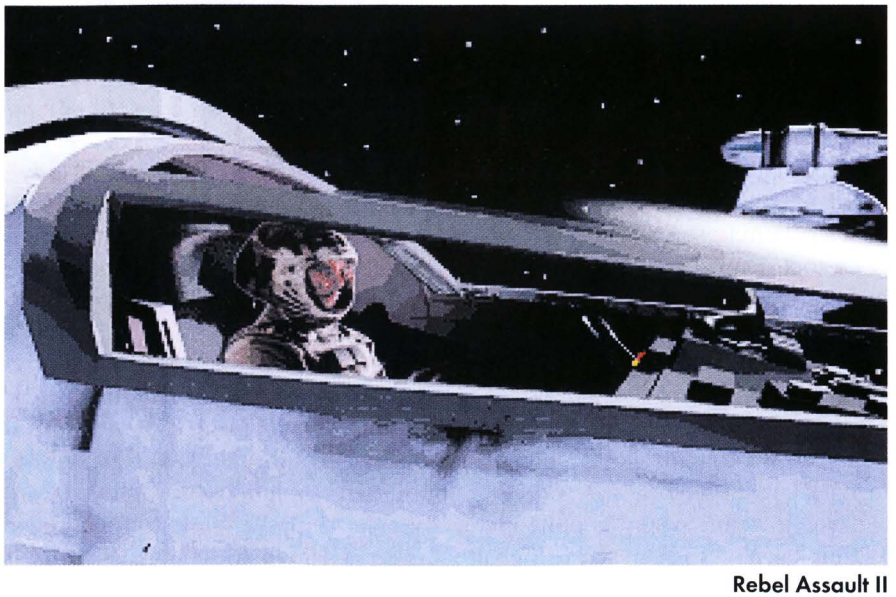
V době vzniku hry nebyl ještě na světě *X-Wing,* nebo *TIE Fighter* a LucasArts dlouho zvažovali, zda-li vůbec postavy z filmů použít. Mary Bihr, která ve firmě pracuje na propagaci, říká: „Nintendo má v Americe silné zázemí. Vlastní ho teď (v době vydání hry) na dvacet osm milionů domácností, což je zhruba třicet procent domácností ve Spojených státech. Nechtěli jsme na tak velký trh dodat něco, co by se lidem nelíbilo. Nechala jsem raději udělat několik průzkumů a ty nás příjemně překvapily. Ukázaly nám, že devět z deseti Američanů dokáže vyjmenovat postavy ze Star Wars. Přes devadesát pět procent lidí, kteří filmy shlédli, je může doporučit svým známým a jen ve Spojených státech vidělo Star Wars sto šedesát milionů lidí." Její kolega Redmer utrousil i další zajímavost: „Vydáváme Star Wars hru na trh s dalšími dvěstě padesáti produkty. Ale lidé si jí stejně všimnou. Máme prostě velkou výhodu, že jsme kluci z Lucasfilmu."

V rámci propagační kampaně na hru byla v několika městech uspořádána speciální promítání starého filmu. „Míříme na věkovou skupinu mezi osmým a čtrnáctým rokem. Problém je, že tyto děti si nemohly Star Wars nikdy pořádně vychutnat. Viděli je ledatak na videu a to není to samé, jako ohromné plátno v kině (Podívejte se na něj! Ony mu nevoní Star Wars na videu v angličtině! Ukázal bych mu česky namluvené verze a sadisticky bych mu je pouštěl tak dlouho, dokud by se z toho dabingu nezbláznil. - KaT). My jim umožníme prožít si Star Wars v plné síle. (Neprovokuj mě! - KaT) "

Rebel Assault II



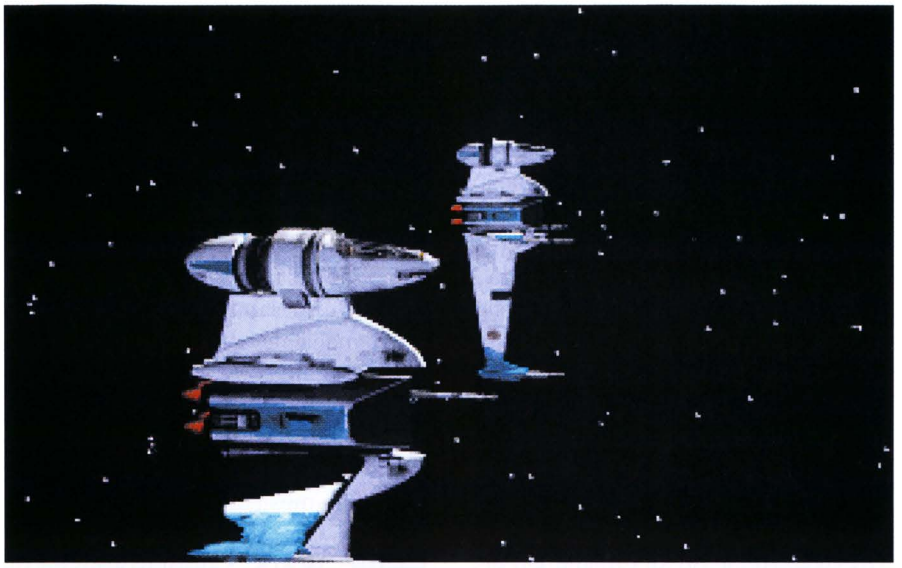
Po Star Wars přišli v listopadu 1992 LucasArts se SNES verzí slavného filmu - **Super Star Wars.** V praxi se jedná podobně jako u Star Wars o mix několika *enginů.* Kalani Streicher, SSW project leader to komentuje slovy: „Dohánímě do krajnosti mód 7 na SNES, máme tam velmi přesné změny velikosti objektů, rotaci o tři sta šedesát stupňů a tři hloubky perspektivy. Navíc jsme do hry přidali několik úplně nových *NPC* postav." *Skywalker Sound,* který pracoval na zvuku pro všechny tři filmové díly hvězdné ságy, dodal do hry původní efekty doprovázející *lightsabre,* střelbu *blasterů,* exploze *TIE fighterů,* nebo Chewiho vrčení. Vrrr.

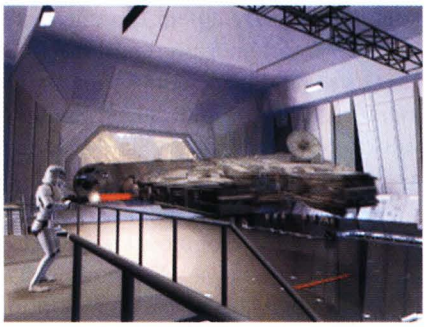


Rebel Assault II

BUDOUCNOST

Dark Forces 2. Přestože se již teď pohybuje po našich PC-čkách neuvěřitelné množství doomovských klonů, které se předhánějí v tom, který z nich je horší, a přestože se jich má na vánoce vyrojit další várka, pracují LucasArts na pokračování dost úspěšné doomoviny (čti důmovina, ne domovina) *Dark Forces.* Snad doufají, že přetrumfnou v prodejnosti Doom tentokrát, když se jim to poprvé nepodařilo. Protože konkurence podobných her bude tentokrát nesrovnatelně tvrdší, lze předpokládat, že LucasArts významně vylepší *engine* hry a když si uvědomíte, jak jsou precizní, mohl by





výsledek stát opravdu za to. Jako nejbližší možný termín vydání hry se ale i při nejoptimističtějších odhadech jeví únor, nebo březen roku 1996.

Rebel Assault II. Po megalomanském úspěchu *Rebel Assaultu* se v LucasArts dokončuje jeho pokračování s patetickým názvem *Rebel Assault II.* O projektu zatím na veřejnost neproniklo mnoho zpráv, ale jisté je, že si už LucasArts nedovolí udělat hru stejně neovladatelnou běžným PC joystickem, jako tomu bylo poprvé. Jednou z nových funkcí bude také editor tratí, což by mohla být pěkně užitečná věc. *RA2* určitě nebude na jedno CD a zaručeně bude několikrát bombastičtější než jeho předchůdce. Podle renderovaných scén, které jsem mohl vidět (a jejichž fotky by měly být tady někde okolo) lze předpokládat, že celá hra bude téměř na úrovni zdigitalizovaného filmu. Velkou neznámou pochopitelně zůstává hratelnost, která si u prvního dílu vzala dovolenou. *Rebel Assault II* by mohl zaútočit na trh již na vánoce tohoto roku.

The Dig. Patrně nejočekávanějším novým projektem LucasArts je adventura *The Dig.* Název lze přeložit jako *Vykopávka,* ale protože slovo má několik slangových významů, budeme se muset nechat překvapit. Okolo *Digu* koluje množství drbů a polopravd asi jako okolo každého projektu, který je ještě ve vývojové fázi. Patrně nejhorší je zpráva, že na projektu pracuje sám velký malý muž - Steven Spielberg a že ke hře dokonce napsal scénář. Tahle polopravda byla patrně vypuštěna stejnými lidmi, kteří ještě stále tvrdí, že Spielberg režíroval *Zpátky do budoucnosti* a *Kdo obvinil králíka Rogera.* Pravda je taková, že scénář hry byl původně scénářem pro science fiction film, který měl Spielberg produkovat. Z nějakých důvodů z filmového projektu sešlo (což je v Hollywoodu více než běžná věc) a Steven nabídl story kamarádům od Lucasfilmu. Protože koupil na scénář práva, mohl si to dovolit. Projektu se pak chopil LucasArts-ovský designér zábavního software Sean Clark a *The Dig* začal nabírat tvar. Tak nějak začala historie hry, která snad bude po dlouhé době zase jednou pořádnou adventurou.

mladé lidi základům finančního rozhodování. V tomto výukovém programu je i herní modul, v němž postavičky na obrazovce musí řešit finanční problémy jako je nákup nového vozu, stěhování z domu rodičů, odjezd na studia do vzdálené školy, šetření peněz, investice, získávání pracovních příležitostí a porovnávání zboží při nákupech. Postavičkám propůjčili své hlasy Tracy Gold známá ze seriálu ABC „Growing Pains" a Alfonso Ribiero ze seriálu NBC „Fresh Prince of Belair".

No a nakonec tu máme ***Mac Magic,*** což je celý výukový program (nyní ve smyslu akce, ne ve smyslu počítačový program) , který dali LucasArts Learning dohromady za spolupráce s Apple Computer, San Rafael School District a Marin Community Foundation. Mac Magic začal fungovat na jedné škole nedaleko Skywalker ranče v roce 1989 a kladl si za cíl v praxi vyzkoušet, jak může používání počítačů ovlivnit výuku ve škole. Studenti si už nemuseli psát úkoly na papíry. Vytvářeli multimediální prezentace, které ani nepotřebovaly jejich slovní komentář. Projekt byl velmi úspěšný a ještě stále funguje.

BUDOUCNOST LUCASARTS

V poslední době se vynořila spousta drbů, že se Lucasfilm a LucasArts rozejdou, že George Lucas *LucasArts* prostě prodá. Nikdo, kdo ho ale zná blíže, tomu nevěří. George zbožňuje počítačové hry a vidí v nich budoucnost zábavy. Viděl jsem George při hraní Dark Forces. Vřískal jako malej kluk „I made it!!!". Jeho hluboký, poklidný baryton byl ten tam.

Budoucnost firmy jistě ovlivní i nedávný vznik společnosti *Dreamworks* ,do které už investuje i Bill „window cleaner" Gates. Zatím se ale zdá, že díky přátelství Lucase na jedné straně a Spielberga s Katzengergem na straně druhé nedojde ani ke konkurenčnímu boji. Obě firmy totiž spolu uzavřely smlouvu o nepřetahování talentů. Lze předpokládat, že pokud se mezi společnostmi něco vyvine, bude to jen plodná spolupráce.

A do třetice všeho dobrého. Budoucnost firmy zcela samozřejmě ovlivní i blížící se natáčení nových filmů *Star Wars* série. V současné době už LucasArts pracují na jejich počítačové podobě. Ale protože George ještě stále píše v tom malém

domku na ranči, kam mu nikdo nesmí vkročit šest dní v týdnu scénáře, jsou zatím práce spíše v přípravné fázi. George přichází mezi své poddané jen v pátek a mnohdy si na LucasArts ani pro samé schůze Lucasfilmu neudělá čas. Kluci tak mohou alespoň nerušeně pracovat přesně podle svého.

CD KOLEKCE

Zatímco mnohé firmy dávají dohromady CD kompilace tak, že vezmou dvě slavné hry a tři propadáky, kompilace produktů LucasArts skutečně stojí za zvážení.

X-Wing Collector's CD. Tak tady najdeme originální X-Wing, jeho dva datadisky - *Imperial Pursuit* a *B-Wing* a několik nových misí.

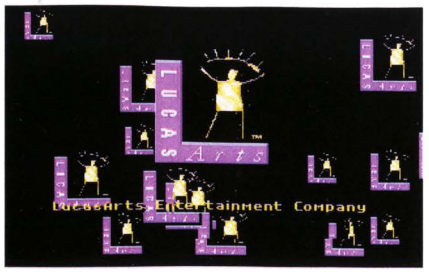
TIE Fighter data disk #2. Druhý datadisk k TIE Fighterovi by se měl objevit do konce roku 1995.

Tie Fighter Colector's CD. LucasArts oznámili, že Tie Fighter Collector's CD vyjde už tento rok, patrně na vánoce.

Adventure Double Pack. Tento titul obsahuje *Day of the Tentacle* a *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. tentokrát se jedná o CD ROM verze obou her, takže se vám dostane skutečných orálních orgií.

LucasArts Collection. Do této kompilace byly zařazeny některé starší hry od LucasArts. Jedna lepší než druhá. Je tu původní *Maniac Mansion*, *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*, následně pak *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, *Loom* a nakonec i klasika nejklasičtější - *The Secret of Monkey Island*.

Indiana Jones Desktop Adventures je už téměř hotový projekt. Snad by se mohl na trhu ukázat někdy na podzim tohoto roku. Bližší informace o něm najdete na začátku tohoto článku.



Calia 2095. Doomovský *engine* z *Dark Forces* využijí LucasArts ještě v právě dokončované hře *Calia 2095*. Story zní zajímavě. Přestože americký stát Kalifornie už přečkal mnohá zemětřesení, to v roce 2095 předčilo všechna očekávání. Následkem otřesů se velký kus Kalifornie oddělil od kontinentu a stal se samostatným ostrovem. Toto nové teritorium dostalo jméno Calia.

Hráč je soukromým detektivem, který se za pomoci velkého arzenálu zbraní vypořádává s kriminalitou v tom, co zůstalo ze San Franciska. To, že tvůrci hry zvolili právě toto město, není náhodou. Skywalker ranč, kde mají LucasArts svoje HQ je od SF vzdálen jen několik hodin jízdy autem (na americké poměry je to téměř předměstí SF). LucasArts se dokonce chlubí s tím, jak některá místa v dnešním SF přemodelovali do SF budoucnosti. Škoda, že my z toho nebudeme nic mít.

Calia 2095 využívá, jak již bylo zmíněno upravený engine *Dark Forces*, ale svou grafikou se diametrálně liší od veškerých doomovských klonů, které jsme mohli vidět. Jak to tedy vypadá? Ehm, vzpomínáte si na *Sama a Maxe?* Jo, tak přesně to mám na mysli. Že je to senzační nápad? No uvidíme. Procházení komiksově laděných 3D prostor a střílení po postavičkách, které jako kdyby vypadly z kresleného filmu, bude ale v každém případě úplně nová zkušenost. *Calia 2095* by měla obohatit už letošní vánoční trh.

Mortimer and the Riddles of the Medallion *(Mortimer a hádanky medailonu).* Tento projekt je určený pro hráče od čtyř do devíti let a tak se v něm asi mnoho z nás nevyřádí. Navíc se nejedná o žádnou klasickou adventure, ale o hru spojenou s výukou problematiky přírody. Je to vlastně takový interaktivní přírodopis. LucasArts navazuje na zkušenosti z mnoha výukových programů, které má za sebou. Tentokrát se ale rozhodli udělat hru co nejhratelnější a tak projekt vede Steve Purcell, který mimo jiné vytvořil fantastické postavičky Sama a Maxe.

Hlavními hrdiny hry jsou dvě děcka, kluk a holka, které se pohybují po světě na svém létajícím hlemýždi Mortimerovi. Jak tak cestují, narážejí na místa s ohroženými živočichy, které proměnil v chladné sochy zlý čaroděj Lodius. Aby jim pomohli, musí vyřešit různé úkoly. Zároveň si ale musí zapamatovat všechno, co se o inkriminovaném druhu dozvědí, protože z těchto informací je program vyzkouší, když se budou chtít dostat do dalších etap. Grafika hodně připomíná *Maniac Mansion 2*, což je už každému jasné od chvíle, co jsem zmínil Steva Purcella. Navíc je tu ale použit i engine z *Rebel Assaultu*, který se už uplatnil i ve *Full Throttle*. Tady pomáhá navodit iluzi létání. S tím pochopitelně souvisí i přítomnost renderovaných 3D krajinek.

Mortimer and the Riddles of the Medallion by se měl na trhu objevit v prvních měsících roku 1996.

Clone Wars. S připravovanými filmy o Star Wars lze očekávat pochopitelně i hry, které jimi budou inspirovány. Jen těžko lze dnes říci, jaký budou mít styl, ale nic bych za to nedal, že s využitím vylepšeného engine *Dark Forces* půjde o variaci na *System Shock*. Majitelé konzolí se nepochybně dočkají dalších platformovek. První hra inspirovaná novými Star Wars by se měla objevit v průběhu a hlavně pak na vánoce roku 1998.

HARDWARE

S posledními tituly nás LucasArts tlačí k updatu našich strojů. Jejich *Dark Forces* a *Full Throttle* tvrdě vyžadují 8 MB RAM. Zatímco produkty jiných firem se na 4 MB většinou rozeběhnou, i když s horší kvalitou, zmíněné tituly si na 4 MB ani neškrtnou. Pokud si chcete nové hry vychutnat, pak neváhejte a updatujte. Potkalo to i mě, takže v tom jedu s vámi.

Dalším důležitým bodem ve vašem hardware by se měla stát nejméně double speed CD-ROM, protože LucasArts tento nosný modul prosazují dost fest a klidně se vám může stát, že si jejich nejlepší nové tituly nebude mít jak nahrát.

EPILOG

Je neděle, 0:45 ráno, dvanáct hodin do redakční uzávěrky. Právě jsem dokončil korekturu tohoto megaločlánku a je mi mdlo. Nevím, jestli na něco takového budu mít ještě v budoucnu *power*.

```
May The Force Be With You!
Log out.
Power off.
Sleeeep.
KaT off
```

Agent Mlíčňák

Pro majitele PC s procesorem alespoň 386 a pamětí nejméně 1 MB.

Vynikající cena: **pouze**

395 Kč

Pokud chcete zaslat hru poštou na dobírku (k zásilce NEúčtujeme žádné poštovné ani balné), **pište a volejte na:**

Čechy
Vochozka Trading
Dukelská 373, 572 01 Polička
tel. 05/535 113, 0463/22 373

Slovensko
Riki, P.O.Box 117
814 99 Bratislava 1
tel. 07/496 346

Distribuce dealerům
Vision, Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel. 02/322 960, 02/311 88 52
fax 02/322 874

návody

Brutal: Paws of Fury

JOSEF KOMÁREK:

Přinášíme vám kompletní seznam speciálních pohybů všech roztomilých účinkujících z nejnovější bojové hry od firmy Gametek. Tyto pohyby fungují pouze na Amize (jakékoliv), kombinace pro PC najdete v originálním manuálu. *(Zvláštní, když v balení pro Amigu je manuál pro PC...)* Abyste mohli tyto pohyby použít, musíte stát vlevo od protivníka. Stojíte-li vpravo, logicky se v ovládání prohodí levá a pravá strana.

platforma: Amiga 500
(recenze viz EX 48)
existuje na: CD32

Kung-Fu Bunny

Devil's Kiss: L, P, L, P.
Iron Fist: P, P, P, L.
Dance of Death: D, L, P, P+F.
Scissors Kick: D, D, D, N.
Double Flash Kick: P - PD - D - LD - L.
Flash Kick: LD - D - PD, PD+F.
Hi Flash Kick: L - LD - D.
Taunt (provokování soupeře): P, L, P, L.

Tai Cheetah

The Way of the Crane: F, F, F, F, F, L.
Fist of the North: D, L, P, P+F.
Divine Wind: P - PD - D - LD - L, L+F.
Fire Run: L, P - PD - D - LD - L.
Fire Kick: D - PD - P, F.
Fire Punch: L - LD - D.
Taunt: P, L, P, L.

Kendo Coyote

Hapkido Kata: F, F, F, F, F, D.
Ki Force: D, L, P, P+F.
The Five Rings: P - PD - D - LD - L, L+F.
Spinball: D - LD - L, L+F.
Cannonball: P, L - LD - D.
Head Butt: D - PD - P, F.
Slamming Punch: L - LD - D.
Taunt: P, L, P, L.

Rhei Rat

„Berzerk!": P - PD - D - LD - L, L+F.
Lightning Fury: F, F, F, F, F, P.
Tsumai: F, F, F, F, F, L.
Batter: L - LD - D - PD - P, P+F.
Face Pull: L, P - PD - D.
Frenzy Attack: P, L - LD - D.
Knockout Punch: D - PD - P, F.
Taunt: P, L, P, L.

O gymnastickou vložku se postarala Foxy Roxy (Roll Over Sweep).

Princ Leon předvádí, jak se učil plavat (Swim Attack).

Leon přitáhl na bojiště svůj oblíbený zesilovač a zahrál Foxy Roxy tak, že ji trefil šlak! (Powerchord).

Rhei Rat se netváří moc jako krysa, ale já dostat od Kendo Kojota takovouhle šlupku (Slamming Punch), tak taky nevím...

Prince Leon the Lion

The Leon Experience: P, L, D, L.
Rage Within: D, P, D, P.
Wild Side: L - LD - D - PD - P.
Powerchord: P - PD - D - LD - L.
Roar: L, P - PD - D.
Swim Attack: D - PD - P, F.
Bite: L, L, L, P.
Taunt: P, L, P, L.

Foxy Roxy

Pentjak Silat Mind Throw: F, F, F, F, F, N.
Call of the Lotus: L, D, N.
Kuntao Kata: D, P, D, P.
Roll Over Sweep: D - PD - P, F.
Spin Attack: LD - D - PD, PD+F.
Whiplash Kick: P - PD - D.
Taunt: P, L, P, L.

Ivan Bear

Rage of the World: L, P, D, N.
Jab-Al-Nar: L, L, L, P.
Strenght of the North: L, P - PD - D - LD - L.
Earthquake: D, D, D, N.
Big Belly: P, L - LD - D.
Taunt: P, L, P, L.

The Pantha

Summon Chi: D, P, D, P.
Serpent's Kiss: P, L, D, L.
The Gentle Path: F, F, F, F, F, D.
Cloak Attack: P, L - LD - D - PD - P+F.
Drain Energy: L, P - PD - D - LD - L.
Projectile: LD - D - PD, PD+F.
Taunt: P, L, P, L.

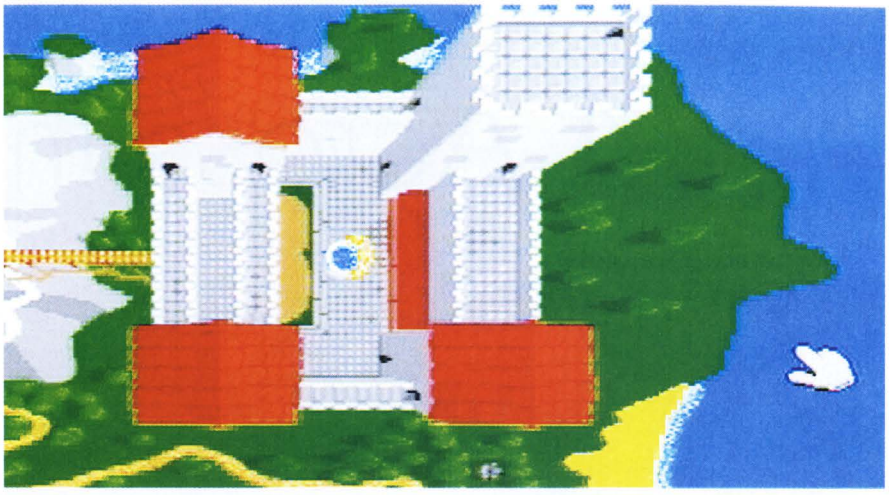
Karate Croc

The Path of the Empty Hand: L, D, L, P, N.
The Swallow: L, P - PD - D.
Escrima Kata: D, L, P, P+F.
One Tail Whip: P - PD - D.
Multi Tail Whip: L - LD - D - PD - P.
Torpedo Attack: F, F, F, F, F, N.
Taunt: P, L, P, L.

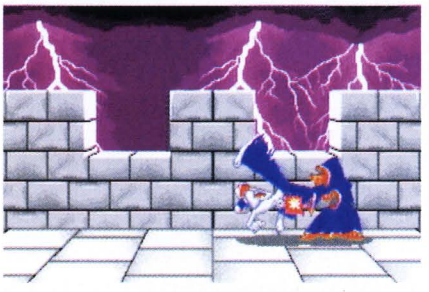
The Dali Llama

Headbutt: D - PD - P, F.
Smoke Attack: L, P - PD - D.
Mind of the Gods: P, L, D, L.
Apocalypse: L - LD - D - PD - P, P+F.
Taunt: P, L, P, L.

—Joe

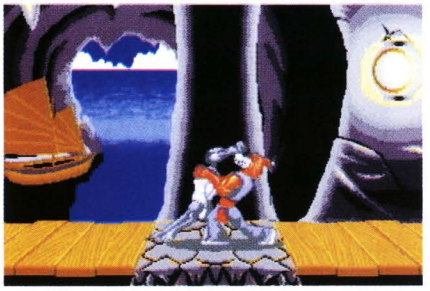


Taková úplně hrozně nenormálně normální mapa aktuálního bojiště.

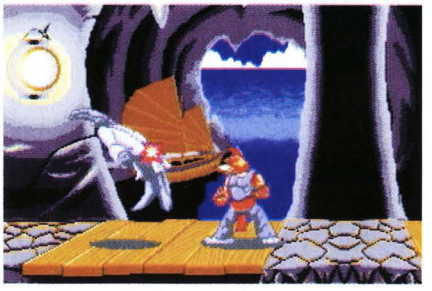


Kung-Fu Králík předvádí Panthovi tanec smrti. Ne že by se to panterovi nelíbilo, ale je z toho úplně vedle.

Vrchní šéf Dali Llama se díky chvilkové nepozornosti stal obětí zcela legálního kopu Kojota, což znamenalo začátek jeho konce.



Možná to zní paradoxně, ale poslední dva bojující (Karate Croc a Dali Llama) patří k nejlehčím soupeřům. Croc právě dostává lekci od Kojota (Head Butt).



Podívejte! Letí! Letí!

Zvítězil jsem. A nebylo to nic těžkého...

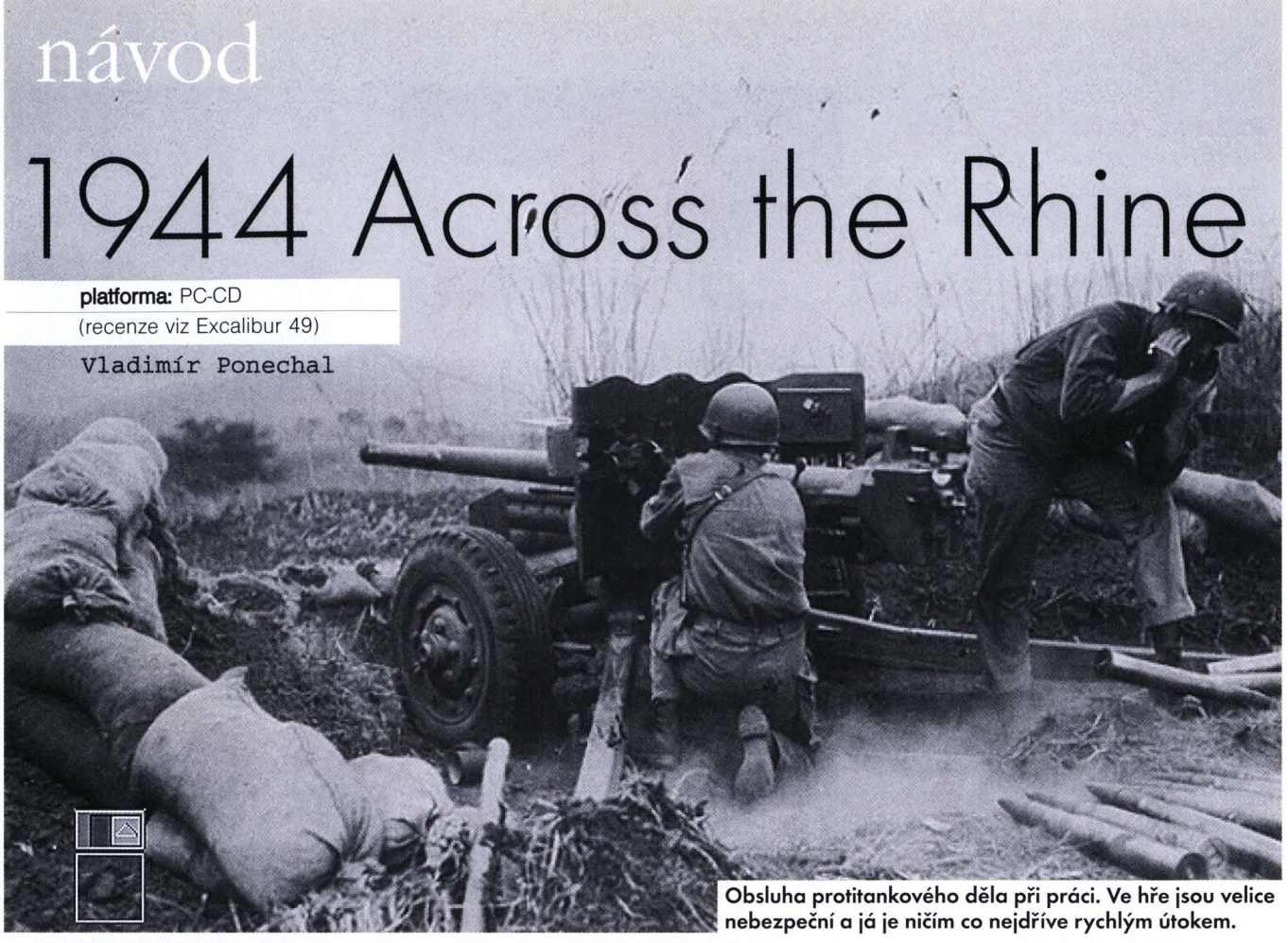
***L** - vlevo, **P** - vpravo, **N** - nahoru, **D** - dolů, **LD** - vlevo dolů, **LN** - vlevo nahoru, **PD** - vpravo dolů, **PN** - vpravo nahoru, **F** - fire. Je-li mezi jednotlivými fázemi pomlčka („-"), jedná se o plynulý pohyb joystickem, tj. čtvrtkruh, půlkruh apod.*

Medvídek Ivan má rád zemětřesení, zvlášť když ho sám vyrábí, ale taková ohnivá pracka a ohnivá zadní noha taky nejsou k zahození!

1944 Across the Rhine

platforma: PC-CD
(recenze viz Excalibur 49)

Vladimír Ponechal



Obsluha protitankového děla při práci. Ve hře jsou velice nebezpeční a já je ničím co nejdříve rychlým útokem.

Hra bere do úvahy i roční období a počasí. Právě teď vjíždím se svým *Tygrem* do rozbombardovaného města.

V tomto kufru mám všechny osobní věci. Nechybí tady ani metály a deník s údaji o bitvách, kterými jsem prošel.

Na věži se dá používat i dalekohled. Za chvíli by se mezi domy měli objevit nebezpeční američtí *Shermani*.

Jak jsem už napsal v recenzi, je hra *1944 ATR* jedna z nejlepších strategických her své kategorie. Autoři se snažili udělat co nejlepší a nejdokonalejší simulátor, a proto se nevyhnuli nutným větvením a tím pádem se zvýšila i složitost hry. Proto se vám určitě stane, že ze začátku se do hry zamotáte takovým způsobem, že nebudete vědět, jak se jmenujete a kolikátky boty nosíte. Proto první věcí, kterou spácháte, než začnete hrát tento boží simulátor, je přečíst si (když už nic, tak alespoň povrchně) dvě příručky (budete muset umět anglicky, jinak si toho pravděpodobně moc nepřečtete). Až potom se dostanete do toho pravého herního napětí a budete přímo nenávidět počítač - proč mu to přepočítáváni úrovně tak dlouho trvá? Ale vzhledem k tomu, že ne každý je v angličtině fenomén, jsem se rozhodl, že napíši tento návod. Vždyť cesta nevědomého je vždy kamenitá.

HLAVNÍ MENU

Hned v úvodu se dá *ATR* rozdělit na dvě základní části. Buďto budete koukat nebo si budete hrát. Ta první je propracovaná velice dobře (položka campaign). Na obrazovce se objeví

V plném útoku jsem si najednou něčeho všimnul. „To bylo... Né, to snad ne..." Nechal jsem útoku útokem a vrátil jsem se zpátky. Skutečně, byla to kráva.

Tento neznámý fašistický voják vás volá, abyste se zapojili do hry.

Takto nějak vypadá mapa před začátkem bitvy.

RADY

Pokud chcete přebrodit řeku a není na blízku most, použijte klávesu „D", která zapojí automatiku a tank po vodě jednoduše přejede (je to takovej miniaturní podvůdek).

Pozor na ty mosty.

Při panickém útěku (taktický ústup) se snažte dostat do hor, kde se stanete méně nápadným terčem. Je to pravda. Jednou jsem honil americký jeep po horách asi hodinu. Jen co jsem ho spatřil, snažil jsem se ho zaměřit. Ale než jsem ho zaměřil, už byl zase fuč.

Nesnažte se dostat ze hry „resetem" nebo „teplým startem" (ALT+CTRL+DEL), mohlo by se stát, že vám na hardisku zůstane asi 60 MB skrytý soubor, který Nortonem nevidíte. Potom se jenom budete divit, pročpak že je ten můj hard o 60 MB menší?

Tak jako Němci i Američané mají svá vyznamenání. Právě jsem šťastně dokončil bitvu a vytlačil fašisty z Porýní.

***Sherman* nedopadl také moc dobře. Toho už nikdo nedá dohromady.**

Měl jsem smůlu a dostal jsem plný zásah protitankovým granátem. I to se stane.

Když si člověk nechce hrát, ale koukat, tak uvidí asi toto.

pěkně nakreslená mapa západní a střední Evropy. Vy jediné co uděláte je, že si zvolíte divizi a následovně koukáte. Po Evropě se pohybují šipky (armády), které za sebou nechávají stopu.

CHCEME SI HRÁT

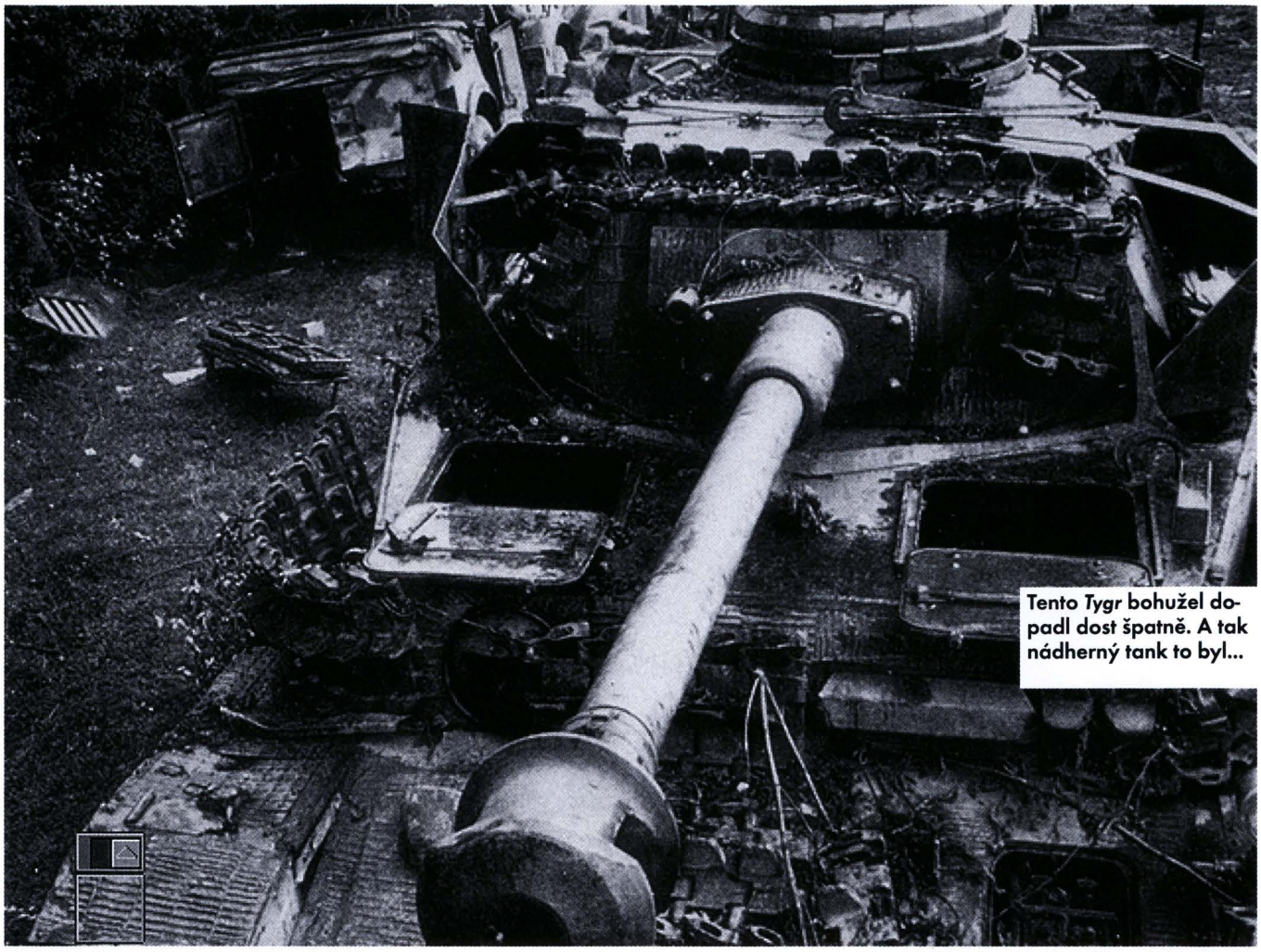
Ta druhá část začíná ne zrovna optimisticky a to čekáním (i když máte Pentium na 90 MHz, tak si počkáte). Na obrazovce se vám potom objeví tři okna a ovládací panel. Jak zanedlouho zjistíte, jsou rozvrženy vcelku chytře. První okno představuje statickou mapu, na které je vidět postavení jednotek, které jsou zobrazeny jako čtyřhranné ikony s označením. Tuto mapu budete používat méně, ale jak si zakrátko všimnete, je potřebná v navigaci při přípravě boje. Hlavně ji využijete, když budou nepřátelé dál od vás. Druhé okno je také mapa, ale s tím rozdílem, že už není statická. Dá se libovolně zmenšovat nebo zvětšovat - jak je libo. Samozřejmě, že nechybí ani možnost posunu po obrazovce. Tato mapa je také velmi potřebná pro orientaci v terénu, a hlavně když se zamícháte mezi vícero obrněných strojů. V tom případě ztratíte asi přehled. Proti tomu je velmi dobrý detailní pohled, který je možné nastavit až na

***Sherman* dostal plný zásah. Následoval výbuch a vy vidíte už jenom jeho trosky.**

Výběr vojenské techniky je udělán velice pěkně. Nemohou chybět ani technické parametry, 3D pohled a černobílá fotka.

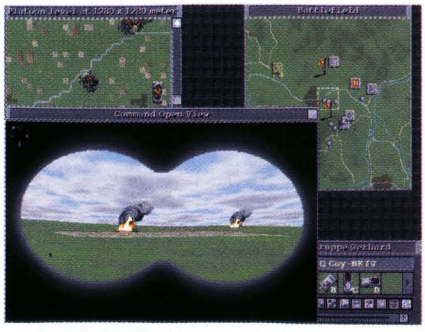
Jsem na náměstí zničeného města. Všechna vojenská technika je vykreslena stejně pěkně jako toto terénní vozidlo vedle mě.

Gratulace po vyhrané bitvě. Člověku se po těle rozleje pocit zadostiučinění a má radost jako malé děcko.



Tento *Tygr* bohužel dopadl dost špatně. A tak nádherný tank to byl...

Německý tank se rychle blíží k frontové linii. Byl ode mě moc daleko, tak jsem použil dalekohled.



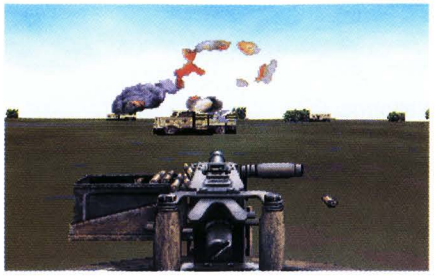
Po boji to vypadá jako o svatojánské noci. Všude kolem hoří stroje a na člověka to působí velice depresívně, když se podívá na zoom mapy a vidí tu spoušť, kterou přinesla bitva.

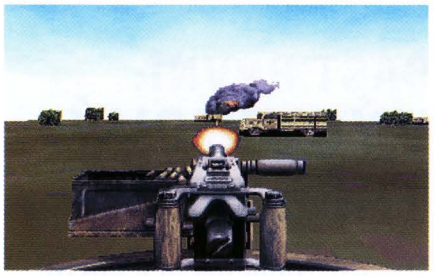
přesnost několika metrů. Posledním oknem je tak toužebně očekávaný tank. Toto okno můžete nastavit do dvou velikostí. Samozřejmě, že záleží na tak nepodstatné věci jako je výkonnost vašeho počítače. Ale nebudu předbíhat, pěkně postupně. Velmi závažným rozhodnutím se ve hře jeví volba hodnosti. Ta totiž rozhodne, do jakého postavení se zařadíte. *Sergeant (Unteroffizier)* až *2nd Lieutenant (Leutnant)* vám zabezpečí velení nad třemi a více tanky. Při volbě *1st Lieutenant (Oberleutnant)* až *Captain (Hauptmann)* se stanete velitelem asi třech čet a poslední hodnost majora vás vynese do výšin třech - čtyřech rot, ale i více. Další věcí, kterou musíte brát v úvahu je fakt, že počítač vás skoro pokaždé přesune dost daleko od centra boje. Proto musíte čekat, až se na dotyčné místo dostanete. A ještě k tomu se centrum neustále přesouvá. Doporučuji, abyste zpočátku nechali zapojenou automatiku a urychlili čas. Ty volnější povahy si mohou automat vypnout a zabavit se projížďkou po okolí a nebo si zastřílet na své spolubojovníky (nemusíte se bát, nikdo vám to nevrátí). V tom případě ale oslabují jenom své postavení. Dávejte jenom pozor, abyste neztratili orientaci a nejezdili po okolí jako slepí. Ve fázi začátečníků se vám to bude stávat často. Přímo hru můžeme rozdělit na dvě části. A to na simulátor a na strategii (jen tak mimochodem, právě ta strategie dělá z této hry to pravé ořechové). Strategie v reálném čase je udělaná klasicky. Ovládáte zvolené stroje nebo skupiny strojů pomocí krátkých příkazů jako agresivní útok, normální útok, ústup...

TANK

Tank je rozvržen do tří částí. První část je kulometní hnízdo na věži. Tady můžete střílet z kulometu. Ale co je hlavní, je možné se koukat na nepřítele, který je ještě daleko, pomocí dalekohledu a tím pádem střílet ještě dříve, než byste ho zpozorovali z věže periskopem.

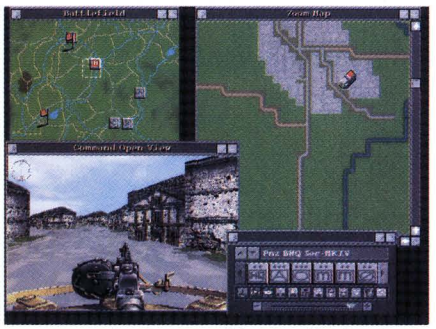
Pokaždé se snažte dostat nepřítele do zorného pole periskopu (zaměřovače) a potom vystřelit. Jinak se dá střílet ještě jiným způsobem. Když uvidíte v dalekohledu nepřítele, přepněte se do věže. Tady nastavte dělo





Nákladák vzadu už hoří. Na tato lehká vozidla můžete klidně použít i kulomet na věži. Jejich pancéřování je ubohé a ještě k tomu nemají možnost vám to vrátit.

Když člověk vidí, jak nelítosná a krvavá válka je ta na monitoru, musí se mu stáhnout hrdlo při pomyšlení na tu, která se udála před půl stoletím.



Zoomovací mapa se dá zmenšit do detailů. Při přejezdu městem potom můžete sledovat jednotlivé cesty, ale i případné překážky.

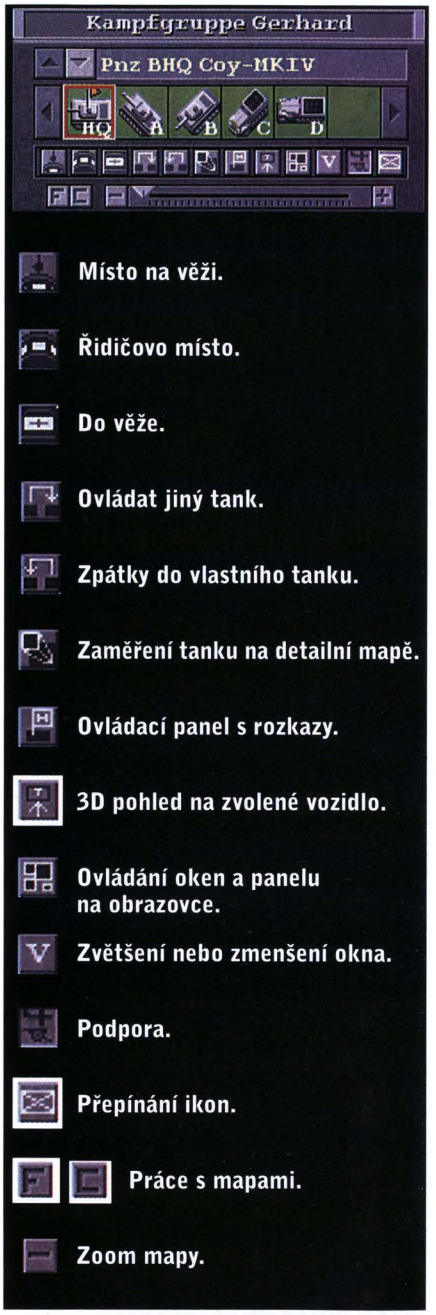
do vyšší polohy (podle toho, jak je nepřítel daleko) a vystřelte. Pozor, nesnažte se hrát na hrdiny a střílet lážo plážo. Dobití děla trvá totiž dost dlouho a mohlo by vás to stát tank a tím pádem život ve hře. Poslední částí je místo řidiče. Toto místo nemá moc velké uplatnění, a proto ho budete navštěvovat jenom minimálně. Tank totiž můžete ovládat pomocí šipek i z věže. Tady vás upozorním na malý detail. Nesnažte se jezdit rychle přes mosty. Mohlo by se stát, že pod vámi spadne. Poslední částí na obrazovce je ovládací panel. Ikony z něj můžete vidět vedle textu.

TAKTIKA

Nějaká dokonalá taktika neexistuje. Hra je totiž velmi vynalézavá, a proto neuplatníte jednu jedinou taktiku, kterou by jste všechno vyhráli. Doporučuji vám však vyzkoušet takzvaný *klínový* útok. Ten se dá uskutečnit jenom při frontovém útoku. A to znamená, že přerazíte obranu nepřítele na jednom místě a zůstatek nepřátelských sil obejdete a udeříte jím do zad. Dalším dost používaným útokem je *obchvat.* Ten uděláte tak, že zaútočíte čelně s jednotkami na střed obrany a ze zálohou potom chvíli počkáte. Nepřítel vás bude chtít automaticky sevřít do kleští, ale jen co se o to pokusí, zaútočí na něj záloha. Samozřejmě, že můžete útočit jak chcete, ale žádná taktika není zaručená. Svou taktiku můžete podpořit dělostřelectvem a leteckou podporou.

ZÁVĚREM

Tento článek není čistokrevný návod. Jedná se spíše o poznatky a zkušenosti, které by vám měly dopomoci k zdárnému dohrání tohoto super špičkového simulátoru. –VLAPON



A: Přepínání mezi kulometem a dělem.
B: Odpalování.
C: Zvedání hlavně.
D: Typ munice.
E: Poloha věže a kulometu.
F: Kompas.
G: Indikátor nabití.

Karel Taufman

Agent Mlíčňák

platforma: PC
(recenze viz Excalibur 49)

Experimentální super mega extra návod aneb první **hint book** v Excaliburu (a v českých herních časopisech vůbec).

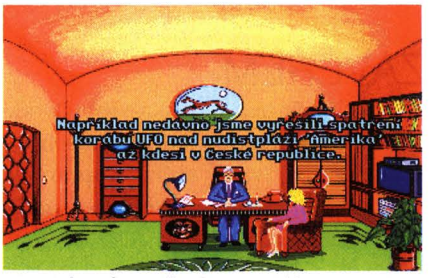
Tento návod vypadá úplně jinak než všechny jiné návody v Excaliburu a všech ostatních počítačových časopisech na našem trhu. Není to další mutovaná generace Excaliburu, ale pouhý experiment, kterého jsem se ve slabé chvilce dopustil (dělám i horší věci). Odpovídám tak na diskusi ve vašich dopisech, která panuje od nepaměti. Uveřejňovat kompletní návody, které hráči zkazí požitek ze hry, nebo jen jakési náznaky? Tento druh návodu by vám s trochou trpělivosti mohl přinést to, na co čekáte. Nemusíte ho číst celý, stačí, když zakysnete, najít téma, které vás zajímá a postupně odkrývat odpovědi. Protože se u nás neprodávají tzv. *hint-booky*, bude tento princip mnohým z vás asi neznámý. Proto malá rada. **Čtěte tak, že si vezmete k ruce list papíru, kterým si zakryjete text, který nechcete vidět (asi ten co je více dole). Na každý problém existuje několik rad, které jsou odstupňovány - od nejobecnější až po konkrétní řešení problému. Pochopitelně se asi stejně najdou nedočkavci, kteří nebudou moci vydržet to napětí a hned při prvním zákysu proběhnou všechny poslední odpovědi celého návodu. Jejich problém. Připraví se tak o velmi příjemný hráčský zážitek, který čeká na nás ostatní.**

Tento typ návodu má své výhody i nevýhody. Z těch nevýhod je to předně skutečnost, že se nedá číst jako příběh, což někteří čtenáři (hlavně ti bez přístupu k počítačům) rádi dělají.

Další komplikovaností může být fakt, že na různé otázky existuje různý počet rad. Může se pak stát, že hráč, který za žádnou cenu nechce odkrýt „poslední radu" ji omylem přečte. Tento problém platí pro všechny *hint booky*. Pokusil jsem se ho vyřešit tak, že na konci předposlední rady je křížek ✖. Ještě jsem tento přístup nikde neviděl, takže uvidíme, jak se osvědčí.

Výhodou je pak to, že skutečnému hráči (tedy ne tomu lenochovi, který jen ťuká myší na obrazovku, čte instrukce v návodu a směle si dovoluje sám sobě říkat *pařan*) umožní hru prožít s plným nasazením a i zákysové situace překonat vlastním myšlením. U běžného návodu musíte zákysové místo nejprve vyhledat v textu návodu, čímž často přečtete i věci, které jste ještě nevyřešili a tím si nechutně pokazíte větší část hry, než jen ten zákys. I když místo v návodu nakonec najdete, nepřekonáte ho vlastním důvtipem, ale trapně si odpověď přečtete, což je pochopitelně potupa každému skutečnému HRÁČI. V *hint-book* návodu si ale zákysové místo snadno najdete pomocí dvou listů papíru a pak ho překonáte vlastním myšlením díky odstupňovaným tipům. Prostě lahoda. Normální návody prostě vedou k pasivitě hráče. Hru pak nehrajete, ale přežíváte. Samotný požitek ze hry jako takové se vytratí (mluvím z vlastní zkušenosti). S *hint-book* návodem hru skutečně hrajete a prožíváte (konec placené reklamy).

P.S. Napište nám, jak vám tento typ návodu vyhovuje/nevyhovuje. Buďte, prosím, konkrétní a napište nám i o svých zážitcích při jeho používání. Psaní mi sice dalo podstatně více práce než obyčejný návod, ale to neznamená, že na tomto typu návodu budu lpět jako na nejvyšší dokonalosti. Takže napište a my se pak podle vaší reakce rozhodneme, jestli v takových návodech dál pokračovat, nebo ne.



Intro Mlíčňáka je dlouhé, rozsáhle a správně ukecané. Nikoho nenechá na pochybách, co bude následovat. V české verzi hry věštkyně šišlá. Nice touch, řekl bych.

Horou zlata v bance to začíná a horou zlata to také skončí. Peníze prostě točí světem, i tím ve videohrách. Je to dobře a nebo špatně?

ČÁST PRVNÍ: VÝCVIKOVÝ TÁBOR

Strážník mne nechce pustit do tábora.

1. Co bys asi **ukázal vrátnému** v továrně, kde pracuje tvůj děda?
2. Zkus se legitimovat. ✖

Navol si inventář, klikni na dokumenty (dal ti je šéf agentury v intru), vyskoč z inventáře, klikni na strážníka? (Použiješ dokumenty na strážníka).

Jsem v táboře, ale nevím co dál.

1. Vrať se ke strážníkovi a **promluv** si s ním.
2. Musíš najít kapitána, už tě očekává. ✖

Jdi do dveří označených „001".

PRVNÍ ZKOUŠKA - UTEČ Z VĚZENÍ

Jsem zavřený ve vězení a nevím, jak ven.

1. Nejprve musíš sebrat všechno, co **sebrat** jde. ✖

Utrhni žárovku.

Zkoušel jsem používat všechno na všechno, ale stále nemůžu z vězení ven.

1. Nemáš hlad? Zkus si říci o **jídlo.**
2. Možná bys mohl svou žádost zopakovat. ✖

Volej do mříží dokud ti nepřinesou talíř s „jídlem".

Mám talíř, ale pořád nejsem z vězení venku.

1. Pořádně si talíř **prohlédni.**
2. Ta utržená šňůra na zemi asi nebude na prádlo. ✖

Připevni elektrický kabel k talíři a vyzkoušej past sepnutím spínače vpravo od dveří.

Past je hotová, co s ní dál?

1. Past nebude k ničemu, pokud se do ní **nechytí oběť.**
2. Kapitána jsi už jednou přivolal.
3. Zavolej do mříží, že ti jídlo nechutná. ✖

Po elektrifikaci seber klíč z těla a otevři dveře.

DRUHÁ ZKOUŠKA - ZÍSKEJ HESLO

Na kapitána neplatí žádná domluva, co s ním?

1. Každý má nějakou Achillovu patu, u někoho je to **chodidlo.**
2. Kapitán je lechtivý. ✖

U překážkové zdi utrhni trávu a použij ji na kapitána (zlochtej ho).

Sebral jsem kapitánův nůž, ale nevím, kde ho použít.

1. Je to **Rambo-nůž,** takže přeřízne úplně všechno.
2. Třeba i kov. ✖

Použij nůž na plot za stanem.

Našel jsem „něco podivného v zemi", ale nevím jak to vytáhnout.

1. Pomůcka je **uschována** za překážkovou zdí.
2. Budeš jí muset přeskočit, ale tvoje nohy na to samy nestačí. ✖

Vytrhni z postele ve vězení pružinu (pokud ji už dávno nemáš) a použij ji na zem před překážkovou zdí. Pak na ní hupsni.

Lopatou jsem vykopal krasohled, ale teď nevím kam s ním.

1. Pokud se nelíbí tobě, možná **zaujme** někoho jiného.
2. Zkus ho za něco vyměnit. ✖

Vyměň krasohled s hlídačem v budce za vojenský časopis o pletení.

Co s tím podivným časopisem pro vojáky?

1. Přečti si předešlou **radu** číslo jedna.
2. Co je vlastně tvým úkolem? ✖

Ach jo. Ukaž časopis kapitánovi svázanému v jeho kanceláři.

TŘETÍ ZKOUŠKA - NAJDI KAPITÁNA

Hospodský mne stále nechce vpustit do levých dveří.

1. Zkus **odlákat** jeho pozornost
2. A co mu do hospody vypustit nějaké zvíře. ✖

Jdi chytnout ptáka, který sedává na dřevěném sloupu.

Jak mám chytit ptáka?

1. Snad by ho zaujalo **něco dobrého** na zub.
2. Možná nějaké drobky, nebo zbytky. ✖

Ze stolu v hospodě seber zbytky jídla.

Pták baští zbytky, ale chytit se stejně nenechá.

1. Kdybys tak měl **pilulky** na spaní.
2. Ten kdo má největší zodpovědnost může mít potíže se spánkem. ✖

Prášky jsou v kapitánově stolku.

Jak otevřu kapitánův stolek?

1. Bude to chtít pořádnou **ránu.**
2. Možná někdo v okolí bude mít třaskavinu. ✖

Seber granát začtenému strážníku.

Jak mám použít granát na stolek?

1. Házet v místnosti asi moc nepůjde, takže budeš potřebovat něco, čím granát **odpálíš** na dálku.
2. Kdybys tak měl kuš špagátu.
3. V popelnici před hospodou najdeš lano. ✖

Použij lano na granát a ten pak na stůl v kapitánově kanceláři.

Mám prášky a pořád nemůžu chytit ptáka.

1. Pták musí prášky **spapat.**
2. Zkus mu vylepšit stravu. ✖

Použij prášky na zbytky jídla a to pak na sloup na kterém pták sedává. Seber spícího ptáka.

Jak odlákám pozornost hostinského?

1. Trocha zvířeny by měla stačit.
2. *Použij ptáka v hospodě.*

Hostinský se věnuje ptáku, ale já do dveří stejně nemůžu.

1. Když stál hostinský u baru, neustále **popíjel** ze svého hrníčku.
2. Co mu trochu vylepšit jeho pití? ✖

Budeš muset nabrat trochu bláta ze cvičiště.

Jak mám nabrat bláto ze cvičiště?

1. Nejprve musíš mít hostinského **hrnek.**
2. Když se tvoje postavička nemá k přiblížení k bahnu, budeš ji muset přinutit. ✖

Zkus přeručkovat po laně nad bahnem.

Kapitán provází Mlíčňáka první třetinou hry, aby ve velkém finále udělal průrazný (doslova) comeback. Jak vidíte, nebudou vaše vztahy s ním vždy přátelské.

Nad bahnem ručkuju jak blázen, ale bahno stejně nenaberu.

1. Hrnek budeš muset použít, když jsi v bahnu nejblíž. ✖

Až spadneš, na nic nečekej a použij hrnek.

Jak mám použít hrnek s bahnem na hospodského?

1. Na pultu stojí hrnek s alkoholem, ty máš hrnek s bahnem. ✖

Vyměň oba hrnky.

Hospodský stále kouká na ptáka a nechce pít.

1. Možná na svůj hrnek **zapomněl.**
2. Zkus mu ho připomenout. ✖

Promluv na hospodského.

Jsem ve sklepě, ale kapitána nikde nevidím. Asi jsi mi kecal, KaTe.

1. **Nekecal.**
2. Dobře se dívej okolo. Možná se tu něco pohne. ✖

Kapitán se dívá skrz otvor po suku v jednom sudu. Píchni ho do očička prstem (klikni na otvor v sudu).

ČÁST DRUHÁ: VESNICE

Ve vesnici musíte splnit celkem pět úkolů a to prakticky v jakémkoliv pořadí.

ÚKOL PRVNÍ - VOSÍ HNÍZDO

Nemohu se dostat do poklopu pod vosami. Můžu s hnízdem něco udělat?

1. Snad by ses ho mohl pokusit **sestřelit.** ✖

Použij šipku na vosí hnízdo

Jak mám zkompletovat šipku?

1. Budeš potřebovat celkem **tři části.** Špičku, tělo a ocasní plochy. ✖

Ježek má jehlan, který ti poslouží jako tělo šipky.

Jak mám získat jehlan od ježka?

1. V pohádkách a počítačových hrách si ježkové pochutnávají na **jablíčkách.** ✖

Dej ježkovi jablko - dostaneš jehlan (před tím si nahrajte pozici, je tu perfektní animace).

Kde je nějaké jablko?

1. Hledej v **domcích.** ✖

Jablko (i když umělé) je na míse na stole v domku č.2.

Jablko jsem našel, ale jak ho mám sebrat?

1. Když tě babička zmerčí při krádeži jablka, budeš jí tam asi muset **podstrčit** něco jiného, podobně kulatého i když třeba menšího. ✖

Prohoď jablko s ořechem.

Jak získám ořech?

1. Ořech visí na jednom ze **stromů.**
2. Promluv na veverku, třeba se nechá ukecat a hodí ti ho.
3. Máš dobrou vyřídilku - zkus ji (veverku) oslovit ještě jednou. ✖

A ještě jednou.

Jak mám najít ořech v trávě?

1. Možná bys ho mohl **vyhrabat.** ✖

Použij hrábě na trávu pod stromem s veverkou.

Hrábě jsou pokřivené, jak je mohu narovnat?

1. Budeš potřebovat **stužku,** kterou hrábě stáhneš. ✖

Dívka v domku č. 2 má stuhu.

Jak mám získat stuhu od majitelky?

1. Získej si její srdce přes **kalorie.** ✖

Dej jí cukrátko, dostaneš stuhu.

Jaké cukrátko proboha? Žádné tu není.

1. Možná ho má **někdo z lidí** tady okolo.
2. Třeba je rodu mužského. ✖

Promluv si s hlídačem u domu - dá ti koláček.

Co mám s koláčkem provést, aby byl pro dívenku dost dobrý?

1. Budeš ho muset nějak hezky **vytvarovat.**
2. Třeba do srdíčka. To by mohlo zabrat.
3. Možná bys mohl koláček promáčknout nějakým otvorem ve tvaru srdíčka. ✖

Protlač koláček srdíčkovým otvorem v kredenci v chatě u jezera.

Mám koláček v požadovaném tvaru a něco není stále v pořádku.

1. Pamatuj, **obal** prodává.
2. Musíš ho prostě hezky zabalit, to je všechno. ✖

Vezmi odhozený, pošlapaný a poplivaný celofán od nohou hlídače a zabal do něj koláček.

Kde je nějaká špička na šipku?

1. Místo špičky použiješ **jehlu.**
2. Jehla je přesně tam, kde bys ji nejméně hledal. ✖

Prohledej krajní kupku sena na poli.

Kde najdu nějaký ocas pro šipku?

1. Co dávali **indiáni** na šípy?
2. Nestačilo by ti pírko?
3. Slepice má peří dostatek. ✖

Nakopni slepici, která se prochází po poli. Seber pero, které vypadne.

Mám tři části nutné pro sestavení šipky, jak je dám dohromady?

1. Čím se nejčastěji **spojují** dvě věci?
2. Šéf agentury ti před tvou expedicí něco předal. ✖

Použij super-lepidlo a všechny tři části slep dohromady. Dostaneš šipku.

Vosy odletěly, co mám udělat s tím poklopem, mám jít dovnitř?

1. Ano. ✖

Otevři poklop a vejdi dovnitř.

ÚKOL DRUHÝ - VYLEZ NA DUTÝ STROM

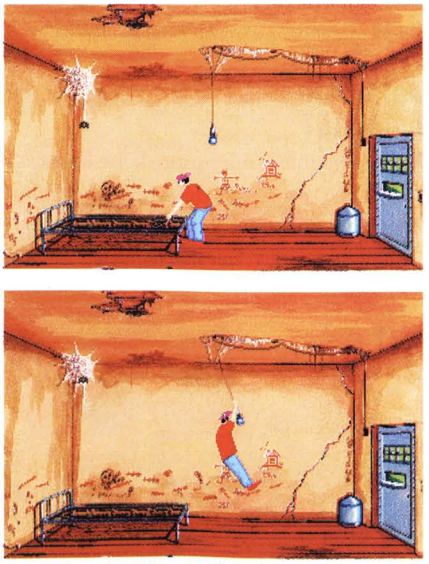
Když se na dutý strom pokouším vylézt, vždycky mě zlochtá nějaké zvíře, žijící uvnitř.

1. Budeš muset zvíře **vystrašit.**
2. Pták, který uvnitř žije je moudrý a militantně vzdělaný. ✖

Budeš muset vyrobit falešný granát a vhodit ho do dutiny ve stromě.

Jak vyrobím falešný granát?

1. Nejprve budeš potřebovat něco, co se mu podobá **tvarem.**



První zkouška při testech na agenta - agent wanna-be je pod zámkem a má se dostat ven. Ačkoliv by se na první pohled mohlo zdát, že ve vězení už není co demolovat, Mlíčňák nás přesvědčí o opaku.

2. Projdi se kolem opevněného domu. ✖

Seber starou, seschlou bramboru za domem.

Bramboru mám, ale jak z ní udělám granát?

1. Základ bude **v barvě.**
2. Granát je černý, brambora hnědá, to se musí změnit. ✖

Použij zčernalý smetáček na bramboru - vymodeluješ falešný granát.

Kde seberu smetáček?

1. Bude někde, kde je čisto, kde se **uklízí.**
2. Jen jedna polovina populace si potrpí na úklid. ✖

Smetáček je v domě č. 2.

Jak přesvědčím babičku, že jsem ten správný adept na zapůjčení jejího smetáčku?

1. Je jeden takový klasický dárek, který ženu nikdy (asi) nezklame. ✖

Jsou to květiny, daruj babičce kytku. Smetáček pak hravě dostaneš.

Jednu kytku jsem už použil, co s tou druhou.

1. Máš na vybranou a výsledek hry to neovlivní - daruj ji babičce, nebo její vnučce.

Jak se mám dostat na ostrov pro kytičky, když je z pádla v loďce jenom polovina?

1. Budeš muset pádlo **nastavit.**
2. Stačí najít správnou větev a uříznout ji. ✖

Použij motorovou pilu na levou spodní větev u dutého stromu.

Jak nastartuju motorovou pilu?

1. Možná nějaká **náhrada** paliva.
2. Co třeba alkohol. ✖

Seber hlídačovu láhev a použij ji na motorovou pilu.

Jak seberu hlídači láhev?

1. Zkus ho **vystrašit.**
2. Možná kdybys ho překvapil zezadu.
3. Zajdi vrchní cestou za dům, obejdi ho podél zdi a když vyjdeš zase u hlídače, zastav se za jeho zády tak, aby tě neviděl. ✖

No a nyní už na něj stačí jenom zavolat, lekne se, upustí láhev a ta je teď celá tvoje (hlídače totiž zlobí plotýnky a nemůže se pro ni ohnout.

Mám větev, ale nevím jak ji použít.

1. Nastav s ní **pádlo.** ✖

Přilep větev k ulomenému pádlu a hned můžeš vyplout (lepidlo je rychloschnoucí).

Smetáček mám, ale kde je černá barva?

1. Možná to nebude **tekutá** barva.
2. Burian jednou namaloval obraz kávovou usedlinou.
3. Co takové saze? ✖

Použij smetáček na saze usazené v komíně krbu v chatě u jezera.

ÚKOL TŘETÍ - PODKOPEJ SE POD ZDÍ

Kde je nějaká lopata? ✖

Je zavřená ve sklepě domu č. 2

Jak se dostanu přes psa u domu č. 2.

1. Psi mají rádi **kosti.** ✖

Dej mu kost dinosaura.

Kde najdu kost pro psa?

1. Je to stará kost. Je uložená **pod nánosem horniny.**
2. Prohlédni okolí jeskyně. ✖

Zvedni kámen u křoví před jeskyní.

Jak zvednu kámen u jeskyně?

1. Automechanik by ti uměl **poradit.**
2. Pořádně si prohlédni zaparkované auto. ✖

Vezmi hever z auta u domu č. 1 a použij ho na kámen před jeskyní.

Jak dostanu hever z auta?

1. Pořádně si auto prohlédni a zkus **pootevírat** co se dá.
2. K čemu je asi ta páka u sedadla?
3. Otevři pravé dveře auta u domu č. 1. Stiskni páku - otevře se kufr.
4. Vezmi krabici s nářadím z kufru. ✖

Podívej se do krabice s nářadím - hele, hever je na světě.

Ve sklepě domu č. 2 nic, ale vůbec nic nevidím.

1. Nejprve se trochu porozhlédni. Někde by tu přeci měl být **vypínač,** ne?
2. Zdi jsou pod nánosem špíny. Pokud tu vypínač je, pod tím prachem ho zaručeně nenajdeš.
3. Když jsi prozkoumal potemnělý sklep, vylez ven a tříkni s víkem od sklepa. ✖

Vrať se dolů - prach opadl a objevil se vypínač. Stiskni ho a seber lopatu.

Mám lopatu, ale nevím, kde ji použít.

1. Kam se to vlastně musíš dostat? ✖

Použij ji u zdi do opevněného domu.

Co mám udělat s hřebenem z auta? ✖

Nic.

ÚKOL ČTVRTÝ - PŘELEZ ZEĎ

Jak přelezu zeď domu?

1. Jako ve **filmu.**
2. Budeš potřebovat kotvu... ✖

... a lano.

Kde je kotva?

1. Přesně **tam** kde má být.
2. Kotvy bývají u lodí.
4. Některé lodě plavou, jiné už doplavaly ✖

Kotva je u vraku lodi pod hladinou rybníčka.

Jak se dostanu pod vodu?

1. Asi se budeš muset **potopit.**
2. K tomu budeš potřebovat alespoň minimální výstroj. ✖

Použij zkompletovanou potápěčskou výstroj před rybníčkem.

Jak zkompletuji potápěčský úbor?

1. Budeš potřebovat alespoň **dvě základní věci.**
2. Něco na nohy a něco na oči. ✖

Použij potápěčské brýle na ploutve - získáš potápěčský komplet.

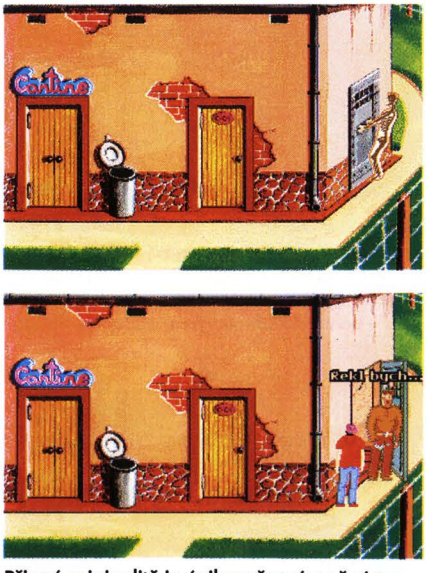
Kde jsou potápěčské brýle a ploutve?

1. To by tě nikdy **nenapadlo.**
2. Už se do nich někdo oblékl, respektive, byl oblečen. ✖

Prohlédni si strašáka v poli.

Jak se zbavím vran na strašáku v poli?

1. Když se neleknou strašáka, možná je vyděsí nějaká **velká rána.**



Při své originalitě je únik z vězení možná trochu brutální. Alespoň jsme se ale vyhnuli klasickému shazování louče na kopu slámy. Schválně v kolika adventure hrách už byl tento způsob použit? *Řešení na stránce 149 vlevo dole, pod tlustou čarou.*

2. Třeba takový výstřel. ✖

Seber pušku z domu č. 1 a použij ji na vrány na strašáku. Vrány odletí.

Jak seberu pušku, děda mi ji nechce dát?

1. Popovídej si s vnukem **dědy.**
2. Když se vnuk trefí do koše, děda ho vezme do Zoo.
4. Kluk je moc malý a koš je moc vysoko. ✖

Posuň koš níže.

Jak posunu koš?

1. To bude práce pro **mechanika.**
2. Nějaké nářadí by bodlo. ✖

Použij francouzský klíč na koš.

Kde je francouzský klíč?

1. Možná tam, kde bylo i jiné **nářadí.**
2. Snad v nějaké krabici. ✖

Podívej se ještě jednou do krabice na nářadí z auta.

Kluk se pořád kouká na koš, nemohu ho posunout. ✖

Promluv si s klukem, odvrátíš tak jeho pozornost.

Potápím se, ale nemohu pod vodou najít kotvu.

1. Prohlédni si kurzorem **okolí vraku.** ✖

Kotva je u kýlu loďky (levá část).

Kotvu jsem našel, ale nemohu ji sebrat.

1. Pod vodou nevydržíš **dlouho.**
2. Musíš na kotvu kliknout hned potom, co se vynoříš zpoza korálu vpravo. ✖

Pokud nestačíš na kotvu včas najet kurzorem, použij malý trik. Když v inventáři použiješ potápěčský úbor, tvůj kurzor zmizí (zůstává v pravé horní oblasti obrazovky) a probíhá animace. Nyní pohni myší tak, aby se kurzor (který nevidíš) přesunul do levé spodní části obrazu tam, kde bude za chvíli kotva (chce to cvik). Jakmile se objeví screen pod vodou, nebude tvůj kurzor již tak vzdálen od předmětu a lehce na něj stihneš naklikknout včas.

Kde je lano?

1. Lano, nebo **šňůra,** to je jedno.
2. Prohlédni si okolí domku č.2. ✖

Seber šňůru na prádlo.

Jak seberu šňůru na prádlo?

1. Šňůra má zatím práci. Musí sušit **prádlo.**
2. Nemohl bys tomu procesu sušení nějak pomoci?
3. Použij větrák na prádlo na šňůře. ✖

Jdi k babičce v domě č. 2 a řekni jí, že prádlo je suché.

Mám kotvu i lano, ale nevím co s nimi.

1. Byl jsi také nucen v tělocviku **šplhat?**
2. Spoj lano s kotvou. ✖

Použij lano s kotvou na zeď domu.

ÚKOL PÁTÝ - PODPLAŤ STRÁŽNÉHO VALOUNEM ZLATA Z JESKYNĚ

Před jeskyní je křoví, jak se přes něj dostanu?

1. Na keře, nebo vysokou trávu existuje zpravidla **jeden účinný způsob.**
2. Posekej ho. ✖

Použij srp na křoví.

Srp je tupý, kde ho mohu naostřit?

1. Chce to trochu **představivosti.** Jak vypadá mechanický brousek?
2. Je to takové kolo, které se točí a točí, ...
3. Prohlédni si okolí rybníčku. ✖

Použij srp na studnu u rybníka.

Jak mám dostat valoun ze škvíry, rukou to nejde?

1. Budeš potřebovat **něco malého,** co by protlačilo kámen ven druhou stranou škvíry.
2. Snad nějaké zvířátko. ✖

Použij myš na škvíru v jeskyni.

Jak mám chytit myš?

1. Myši mají **rády** ...
2. Použij sýr na myš. ✖

Vezmi sýr z chaty u jezera a použij ho na myš.

Myš se nechce nechat chytit, pokaždé uteče.

1. Asi **má kam** utéct.
2. Budeš jí muset cestu něčím zahradit. Nejlépe něčím do čeho by se zároveň zamotala a lapila. ✖

Použij hadr na stoh s myší dírou, pak použij sýr na myš znovu.

Strkám myš do díry v jeskyni, ale ona se vždycky vrátí s prázdnou.

1. Valoun uvízl v otvoru. Je nutné myš přimět, aby ho protlačila **druhou stranou** škvíry ven.
2. Asi jí budeš muset zahradit zpáteční cestu.
3. Třeba kamínkem. ✖

Seber kámen před jeskyní a po té co strčíš myš do škvíry, ucpi ji tam kamínkem.

Myš jsem ucpal kamenem ve škvíře, ale ona si s ním poradila a už je zase venku.

1. Asi tam ten kámen **nedržel** příliš pevně.
2. Kdyby tak bylo možné nějak ho tam upevnit. ✖

Použij superlepidlo na kámen v díře.

Úkoly jsem už splnil, ale stále se nemohu dostat do opevněného domu.

1. Promluv si s **hlavním** záporákem, který nyní postává přede dveřmi.
2. Nehodil ti něco?
3. Prohlédni si tu bankovku. ✖

Zajdi za dívkou a ukaž jí bankovku.

ČÁST TŘETÍ: V OPEVNĚNÉM DOMĚ

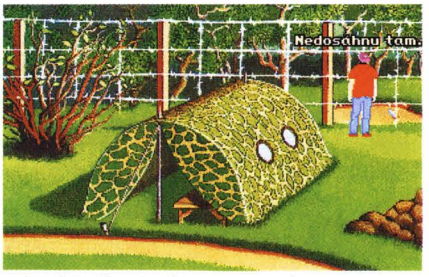
Hlavním úkolem je otevřít automatizovaný pojízdný sejf ve druhých dveří zprava v přízemní chodbě. Budeš muset simulovat hlavního záporáka a tak projít zkouškou hlasu, obrazu a pachu (eew).

ZKOUŠKA OBRAZU A HLASU

Jak spustím videokazetu ve videu?

1. **Zapnul** jsi video?
2. Zapnul jsi televizi?
3. Založil jsi videokazetu do videa? ✖

Stiskl jsi dálkové ovládání?



Vojenský tábor je plný zajímavých věcí. Na tuhle třeba právě nemůžu dosáhnout. Puntičkáři si všimnou i velkého, zeleného stanu, který nemá ve hře bohužel žádnou výraznou funkci. Škoda.

Ačkoliv je bar plný lihovin, mohou si mladší hráči nechat zajít chuť. Tato hra je prostě přístupná všem věkovým kategoriím. Škoda že barman nemá tričko Don't Drink And Drive.

Kde je dálkové ovládání k videu?

1. Není **daleko.**
2. Nemáš chuť si něco přečíst? ✖

Vezmi noviny ze skříňky napravo od videa - vypadne dálkové ovládání.

Kde je videokazeta?

1. Je uložena v tajné **skrýši.**
2. Tajná skrýš je v pracovně (po schodech vlevo nahoru). ✖

Otevři tajnou skrýš a vyjmi kazetu.

Jak otevřu tajnou skrýš v pracovně?

1. **Prohlédni** si zásuvky.
2. Prohlédni si knihovnu.
3. Prohlédni si knihovnu ještě jednou, tentokrát důkladněji.
4. Najdi v knihovně jednu knížku, jejíž hřbet si můžeš přečíst.
5. Zásuvky měly barvy, že?
6. Otevři pouze tu zásuvku, jejíž barva odpovídá titulu knížky v knihovně. ✖

Zatáhni za knihu znovu a seber videokazetu.

K čemu mi je zpívající záporák na videu?

1. **Vidíš** jeho obličej a **slyšíš** jeho hlas.
2. Kdyby tak jen byl způsob, aby to samé vnímal robotizovaný trezor.
3. Trocha fotografování nemůže škodit.
4. Studiová nahrávka to sice asi nebude, ale za pokus to stojí - nahrej hlas z videa. ✖

Použij polaroid a diktafon na video.

Kde je Polaroid a diktafon?

1. Asi budou někde **zastrčené.**
2. Možná v zásuvce. ✖

Možná v některé z těch pestrobarevných zásuvek v pracovně.

Diktafon nefunguje.

1. Asi nemá **šťávu.**
2. *Dej baterie do diktafonu.*

Kde jsou baterie do diktafonu?

1. *Baterie jsou v kuchyni.*

Jak dostanu kuchaře z kuchyně?

1. Kuchař je v kuchyni pouze proto, že připravuje **jídlo.**
2. Kdyby ho zkazil, možná by se naštval a odešel. ✖

Přiměj kuchaře, aby použil špatnou ingredienci.

Jak změním vzhled láhve koňaku, aby ji kuchař mohl použít jako nějakou zálivku?

1. Pokud nemá láhev svůj **specifický tvar**

(jako Coca Cola) je jejím jediným identifikačním znakem ...

2. ... vinětа. Budeš ji muset přelepit. ✖

Sejmi vinětu z láhve chilli a přilep ji superlepidlem na láhev koňaku.

Jak sejmu vinětu z chilli?

1. Přesně tak jako **v realitě.**
2. Necháš ji trochu odmočit v horké vodě. ✖

Napusť do umyvadla v kuchyni horkou vodu a ponoř do něj láhev chilli.

Jak napustím umyvadlo horkou vodou?

1. Otočíš **kohoutkem.**
2. Nejprve ale budeš muset umyvadlo zaškrtit.
3. Použij zátku z ložnice. ✖

Prozkoumej podlahu pod postelí v ložnici a seber zátku.

Zátka do umyvadla nepasuje.

1. Asi by to chtělo trochu ji tam **utěsnit.**
2. Snad ji obalit látkou, nebo papírem.
3. Použij papír na zátku. ✖

Seber papír z koše v pracovně a použij ho na zátku.

Jak přiměji kuchaře, aby použil falešné chilli do jídla?

1. Nejprve budeš muset **vrátit** falešné chilli tam, kde byl jeho předchůdce.
2. Postav chilli na pracovní desku v kuchyni.
3. Upozorni kuchaře, že jídlu možná něco schází. ✖

Promluv na kuchaře.

Kuchař odešel z kuchyně, ale baterie nemohu nikde najít.

1. Třeba je už někdo / něco **používá.**
2. Jsou v kazeťáku.
3. Budeš ho muset rozbít.
4. Prohledej kuchyni, možná najdeš tu pravou pomůcku. ✖

Seber váleček a použij ho na kazeťák. Seber baterie.

ZKOUŠKA PACHU

Jak projdu testem pachu?

1. Hlavní záporák ti nechal pachovou vizitku v podobě části svého **oblečení.** ✖

V koupelně visí jeho smradlavé, tlející ponožky.

Jak seberu ponožky?

1. Za prvé se jich nebudeš chtít dotknout, takže budeš muset najít nějakou **pomůcku.**
2. Třeba nějaké kleštičky. ✖

Vezmi kleštičky na led v ložnici.

Kleštičky mám, ale ponožky nedokážu sebrat.

1. Ten **zápach** je prostě příliš silný.
2. Kdybys tak měl nějaký sáček do kterého bys je mohl uložit. ✖

Vezmi sáček od masa z ledničky a pomocí kleštiček do něj vlož ponožky.

Jak získám sáček ze zmrazeného masa v ledničce?

1. Nejprve ho budeš muset **rozmrazit.**
2. Trochou ohně.
3. Papír hoří dobře.
4. Seber papír v koši v pracovně, zapal ho a použij na maso v ledničce. ✖

Papír zapal o oheň v kuchyni.

Maso je rozmraženo, ale sáček na něm stále drží.

1. Tato operace je trochu ujetá od ostatní logiky problémů ve hře, ale dá se na ni přijít. Předpokládej, že ti **je líto** maso jen tak vyhodit do koše.
2. Takže bys ho raději hodil někam, kde bude možná alespoň trochu k užitku.
3. Třeba do nějakého pokrmu. ✖

Použij maso na hrnec v kuchyni.

VELKÉ FINÁLE

Mám všechny tři falešné důkazy identity, co dál?

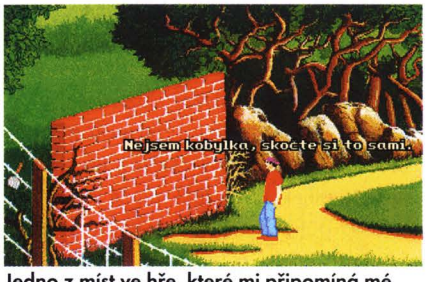
1. Jdi je **použít.**
2. Jdi k robotizovanému sejfu a využij co jsi pracně získal. ✖

U sejfu použij fotografii, diktafon a ponožky (eew).

Sejf se otevřel, ale venku už čekají záporáci a chtějí jít za chvilku dovnitř.

1. Nejprve **seber** všechno, co se dá.
2. Vyjmi deník a prášky z trezoru.
3. Přečti si deník. ✖

Schovej se.



Jedno z míst ve hře, které mi připomíná mé hodiny tělocviku kdysi dávno na Šimkárně. Zdravím profesora Kučeru.

Jeden z nádherných příkladů interakce hráčem ovládané postavy s kresleným pozadím. Motivací všeho je velmi hezky animovaný holub na kůlu.

Kam se mám schovat v místnosti s trezorem?

1. Je tu jedno **místo,** které nyní začalo reagovat na kurzor myši.
2. Podívej se doleva dolů. ✖

Pověs se za levý dolní okraj obrazovky.

Sejf je vyprázdněn, záporák z místnosti odešel, co dál?

1. Hlavní záporák někam odešel. Nezmínil se, že míří do **tajné místnosti?**
2. Najdi podezřelý otvor.
3. Některé dveře mohou mít dvojí funkci.
4. Zasuň kliku do otvoru ve dveřích do koupelny.
5. Kliku najdeš u trezoru (záporák ji tam nechal). ✖

Stiskni novou kliku a vejdi.

Jak mám projít ventilátorem?

1. Otáčí se příliš **rychle,** že?
2. O čem se to vlastně bavili ti dva koumesové v animaci doprovázející zápisky v deníku?
3. Kdybys tak dokázal zpomalit plynutí času. ✖

Použij pilulky a projdi ventilátorem.

Jak otevřu dveře za ventilátorem?

1. **Rozhlédni** se okolo sebe.
2. Nechceš přece udělat průvan.
3. Vypni ventilátor. ✖

Stiskni spínač na zdi vpravo.

Už je po útoku vojáků na dům, ale hlavní záporák někam zmizel.

1. Jo, asi si **někam odskočil.** Určitě ho najdeš.
2. Zajdi do ložnice. ✖

Vejdi do otevřených dveří v ložnici.

Záporák si balí peníze do tašky a na mé vyhrůžky nereaguje.

1. Budeš mu muset **domluvit** (není to ale nutné).
2. Když nedá na tvoje slovní rady, zkus mu domluvit tvrdšími argumenty.
3. Vem ho prostě sprostě něčím po hlavě. ✖

Použij pravou láhev chilli na záporákovu hlavu.

To už je konec?

1. Pokud ještě neskončily **titulky,** tak možná ne.
2. Počkej si na animaci po titulcích. ✖

Ano, to je už bohužel konec. Ale můžeš si to zahrát znova, já mám za sebou už tři průchody.

—KaT

Prisoner of Ice

platforma: PC-CD
(recenze viz Excalibur 50)

Tomáš Smolík

Normální člověk by asi nechtěl Discobolovi ukrást jeho disk, tak asi nejsem normální. Stejně je falešný.

Jmenuji se **Yan Parker** a chtěl bych vám povědět svůj příběh. Některé pasáže mohou znít neuvěřitelně, ale **jsou pravdivé.** Vše, co se dočtete v následujících řádcích, **se skutečně stalo** a doufám, že už se to nikdy nebude opakovat. Možná to jednou vydá na nějakou knížku anebo alespoň na **strašidelný příběh** pro malé děti.

Všechno to začalo v lednu roku 1937. Tehdy jsem byl agentem americké tajné služby - poručíkem Ryanem. Vyplul jsem na ponorce *HMS Victoria* k Jižnímu Pólu k operaci *Polaris.* Měli jsme zachránit nacistům uprchlého vědce profesora Hamsuna, hlavně jsem ale měl zaměřit na to, co profesor zjistil. Po drobných problémech jsme ho nakonec na palubu dostali, spolu se dvěma bednami s neznámým obsahem. A trable byly tady.

HMS VICTORIA

Hned potom jsme vypluli. Jakmile kapitán domluvil se základnou, pohovořil jsme si s ním o bednách a Hamsunovi. Jenže jsem byl přerušen hlášením o výskytu neznámého plavidla. Kapitán se podíval periskopem a pak hned vydal příkaz k ponoření. Brzy nás však dostihly hlubinné bomby. Po útoku jsem šel s kapitánem zkontrolovat bedny. Našli jsme umírajícího desátníka Jonese. Kapitán se šel podívat ke skladu, když tu ho náhle popadlo chapadlo a on zmizel za dveřmi, které se poté zavřely. Byl jsem z toho zděšený, že jsem jen automaticky popadl *hasící přístroj,* uhasil oheň a vrátil se zpátky. Promluvil jsem si o tom s Driscollem a pak jsem prohledal **kapitánův stůl.** Našel jsem *magnetofon, kódovací tabulku a klíče.* Zašel do **vedlejší kajuty,** kde ležel Hamsun. Wayne mi ale řekl, že Hamsun stále jen blouzní, tak jsem se tam zatím trochu porozhlédl. Sebral jsem vše co se dalo *(sekeru, tašku, stupačky, medailón),* mohlo se mi to hodit. Pak jsem Wayna poslal pryč, chtěl jsem něco zkusit. Zhypnotizoval jsem Hamsuna medailónem a on začal křičet takové podivná slova, zkusmo jsem je nahrál na magnetofonovou pásku a vrátil se zpět. Najednou se ozvala velká rána, až to zatřáslo celou ponorkou, vyrazily se dveře, trefili Wayna a pak tu byla zase ta potvora, která zabila kapitána. Protože jsem měl zrovna po ruce magnetofon, pustil jsem jí Hamsunovy nesrozumitelná slova. Co se dělo pak, nevím, jen si pamatuji, že jsem ucítil nějakou obrovskou sílu a příšera zmizela. Hned, jak jsem se vzpamatoval, přiskočil jsem k Waynovi, ale bylo již pozdě, zemřel. Promluvil jsme si s Driscollem o možnosti vyslat zprávu o pomoc, dal mi vysílačku a poslal mě do **strojovny** za Stanleyem. Jakmile jsem slezl dolu, viděl jsem, že je zle, Stanley ležel pod nějakou železnou traverzou. Vysílačkou jsem požádal Driscolla o radu, řekl mi, že s moji pomocí to půjde. Podle jeho instrukcí jsem zmáčknul jakýsi *spínač,* připojil *traverzu* na kladku a Driscoll ji vytáhl, Stanley byl volný. Hned jsem si s ním promluvil, ale on si jen stěžoval na stav motorů, musel jsem mu důrazně vysvětlit, že kapitán je mrtev, až pak začal spolupracovat a řekl mi požadovanou *frekvenci* pro kontakt se základnou. Cestou zpátky jsem ještě sebral *francouzák,* který se povaloval na zemi. Protože jsem znal frekvenci a měl jsem kódovací tabulku, mohl jsem se spojit se základnou. Ta přislibila okamžitou pomoc a hned vyslala **záchranou loď.** Potřeboval jsem *signální pistoli,* aby nás loď rychleji našla. Šel jsem doleva, směrem k bednám. Podlaha byla namrzlá, tak jsi si raději nasadil stupačky a přešel ke skříňce mezi dveřmi. Pomocí francouzáku jsem ji otevřel, vzal pistoli a spěchal zpátky. Tam jsem málem zakopl o kolo připevněná na dveřích, tak jsem ho zase francouzákem odmontoval. Znovu jsem si promluvil s Dricollem, přišli jsme na to, že jediná možnost jak upozornit záchranou loď je vystřelit se *z torpedometů* na hladinu a signální pistolí určit svoji polohu. Toto riziko jsem na sebe musel vzít, a proto jsem zamířil k torpedometům, jenže poklop byl zablokovaný. Smutně jsem se vrátil, ale starý dorbý Driscoll mi poradil co a jak. Sekerou jsem rozbil dvířka ke skříňce s elektrickými rozvody a jednotlivé dráty spojil tak, aby se otevřel poklop k torpedometům. Když jsem tam potom přišel, všude byla samá voda, kterou jsem samozřejmě musel vypustit, ale díky kolu od dveří a díře v protější stěně to nebyl žádný problém. Pak jsem již jen sebral *světlici* do signální pistole, otevřel prázdné torpédo a vysílačkou informoval Driscolla, že vše je připraveno. Zbytek už byl jen otázkou několika minut a my mohli zamířit do Anglie.

FALKLANDY

Jakmile jsme dorazili na základnu, hlásil jsem se u kapitána Searse. Dal mi nové rozkazy a navíc mě informoval o stavu profesora Hamsuna a beden, které jsme dovezli. Potom přišel důstojník Quincy a informoval kapitána, že dorazil film od Miss Molly, což bylo krycí jméno pro našeho agenta v německém štábu. Sears odešel a nechal mě **v kanceláři** samotného. Tak jsem otevřel zásuvku stolu u dveří, kde jsem našel papír s nějakým číslem, *poznamenal* jsem si ho. Pak jsem vzal ze stolu svoje papíry a ještě krabičku cigeret. Vyšel jsem se ven, kde jsem předložil svoje příkazy nějakému úředníkovi. Z ničeho nic zazněl poplach a úředník zmizel, tak jsem si vzal na stole ležící *film.* Šel jsem do haly, kde ale nikdo nebyl, tak jsem pokračoval dveřmi napravo a za chvíli jsem se ocitl v promítacím sá-

lem. Využil jsem toho a za drobný úplatek, krabičku cigaret, jsem si nechal promítnout film. Pojednával o nalezení, ale také moci příšer, jenž jsem potkal v ponorce. Před odchodem jsem si ještě prohlédl **knihovnu** a v jedné z knih jsem našel další číslo, opět jsem si ho poznamenal. Vrátil jsem se do haly a sjel výtahem dolů. Chtěl jsem jít dál, ale stráž po mě chtěla propustku. Musel jsem se vrátit. Stavil jsem **v radiomístnosti,** která sousedila s kapitánovou kanceláří. Radista Shaw mi předal podivnou zprávu, ve které stálo, že na této základně je zrádce. Běžel jsem to říct kapitánovi, ale ten u sebe nebyl. Tak jsem se tam trochu porozhlédl, byl jsem přeci O.N.I. agent, a za obrazem nad jeho stolem jsem objevil trezor. Použil jsem získanou číselnou kombinaci 496523, uvnitř bylo *razítko a klíče,* oboje jsem vzal a zavřel trezor. Na stole čirou náhodou ležele nevyplněná propustka, tak jsem ji hned orazítkoval, stále to ale nestačilo. Chyběla tomu ještě *moje fotografie,* tu jsem měl jenom na svých rozkazech a odtrhnout nešla. Tak jsem ji ve vedlejší místnosti *nad parou odlepil* a doplnil jí propustku. Sjel jsem dolů a s trochou nervozity jsem propustku předal stráži, všechno ale bylo v nejlepším pořádku. Stráží jsem se zeptal, kde jsou spisy o vojácích na základně. Poradili mi, že mám jít **za Finnlaysonem** do dveří nalevo. Zaťukal jsem tam a on po mě hned něco chtěl, jenže já nic neměl, tak jsem toho nechal a vešel do prostředních dveří. Z poličky jsem vzal páchnoucí krabičku a ze zvědavosti jsem otevřel pod mříží ležící bednu. A v ní byla mrtvola rychle jsem odešel. Strážní mi moc nepomohli a tak jsem vešel do posledních dveří, byla to **ordinace doktora Trevora.** U sestřičky jsem se nechal objednat a za chvíli jsem mohl vejít k doktorovi. Hned jsem zahlédl na stole ležící knížečku, chtěl jsem si ji prohlédnout, doktor by ale byl asi proti, tak jsem použil lest. *Předstíral* bolesti žaludku a ukázal jsem mu onu odporně pachnoucí krabičku, doktor hned odběhl pro prášky. To byla moje chvíle, se stolu jsem rychle vzal knížečku, byl to nějaký manuál, počkal na prášky od doktora a s díky odešel. Manuál jsem hned předal Finnlaysonovi a ten mě pustil dál. Jinak ale moc ochotný nebyl, tak jsem použil další fintu. Se stěny jsem vzal *hasící přístroj* a z popelníku *hořící cigaretu.* Tu jsem hodil do koše a schoval se do rohu. Odpadky za chvíli začal hořet a zděšený Finnlayson odběhl pro pomoc. Koš jsem uhasil a vesele vešel do místnosti se spisy. Jenomže někdo tam už přede mnou byl, některé dokumenty chyběly, takže jsem se toho moc nedozvěděl. Vrátil jsem se zpátky, kde mě potkal Quincy a pohovořil si se mnou. Pak mě poslal zpátky na ponorku.

HMS VICTORIA, ZNOVU

Jenže ona byla zamčená, naštěstí jsem věděl o jednom fíglu. Nejprve jsem se ale musel dostat **na příď,** paluba byla sice namrzlá, ale za pomoci *kabelu* to bylo bez problému. Na přídi jsem otevřel poklop a vyndal zevnitř dva kousky kovu. Spojil jsem je dohromady a klasický *námořní klíč* byl na světě. Odemkl jsem si s ním cestu dovnitř. Pořádně jsem se porozhlédl **v důstojnické ložnici** a hle, našel jsem nějaký list papíru. Pak jsem vrátil do vstupní místnosti, kde se objevila ta proklatá potvora. Přiskočil jsem k autodestrukčnímu přístroji, použil klíče z trezoru a rychle utekl pryč. Ponorka za chvíli vybuchla a doufám, že potvora s ní.

ZPÁTKY V BUDOVĚ

Šťastně jsem se vrátil a všechny o tom informoval, doktor mi pak ukázal nějakou **knihu s informacemi** o těch příšerách. Po té jsme se odešli podívat na Hamsuna, kde se nám naskytl hrůzný pohled. Ta proklatá potvora si pochutnávala na Quincym, v jeho posledním výkřiku jsem zaslechl něco o mapě. Na to ale v té chvíli nebyl čas, podle rad v té knize jsem před sebe nakreslil *pentagram,* čímž jsem tu potvoru uvěznil a šel se uklidnit do předchozí místnosti. Protože jsem byl beze zbraně, vzal jsem si alespoň *jehlu* z doktorova stolu. Pak jsem šel **do kapitánovy kanceláře,** kde byla *mapa,* o které Quincy snad mluvil. Uprostřed mapy byla nějaká dírka nebo co, strčil jsem do ní jehlu a nejednou se mapa pootočila a já tak získal přístup k tajné skrýši. Z ní jsem si vzal tajnou zprávu a podivný *kámen,* který jsem hned šel otestovat na uvězněnou příšeru - fungovalo to. Tak jsem ve svém dobrodružství mohl pokračovat.

BUENOS AIRES

Z letiště jsem zamířil **do knihovny,** kde jsem se chtěl dozvědět informace o spisu OTR 2832 a také spoustu dalších věcí. Hned jsem se ohlásil u vrátného či recepčního, který vše zařídil. Před vstupem ke správci knihovny jsem se seznámil s Dianou, dcerou profesora Parkera a moji..., to vám ještě neprozradím, všechno má svůj čas. Nato jsme vstoupili a já se dozvěděl spoustu informací o kamenech, slunečních discích i o zmíněném spisu a dalších věcech. Za chvíli ale všechno vzalo rychlý spád. V pracovně se objevil muž s pistolí mluvící se silných německým přízvukem, který chtěl sluneční disk, pak přišel vrátný a ten muž ho zastřelil, ale to nejlepší teprve mělo přijít. Na druhém konci místnosti se objevil člověk, který vypadal úplně jako já, zastřelil toho muže a s podivnými slovy zmizel. S Dianou jsme pak byli schováni v tajné místnůstce. Přišla policie, všechny odvedla a zase odešla, my jsme mohli vylézt a trochu se uklidnit. Na relaxaci ale nebyl čas, tak jsme se vrátili do haly a po schodech nahoru jsme se dostali do knihovny. Diana mi řekla, že nahoru na terasu se můžeme dostat pomocí různých tajných cest, které ovšem neznala. Nelenil jsem a trochu jsem se opět porozhlédl po místnosti, už jsem v tom začínal mít praxi. U dveří jsem vzal *hůl, tři knížky* a pak jsem přešel k velké hromadě jiných knih. Tam mě zaujala kniha o bratrech Wrightových a hle, první tajňák objeven. **V další patře** byl poškozený *žebřík,* tak jsem ho holí vyspravil a mohli jsme pokračovat. Následující problém byl triviální, do mezery mezi knížkami jsem vložil své knihy v tomto pořadí: *Sofokles, Shakespeare* a *Goethe.* Po objevivších se schodech jsme se dostali skoro k cíli. Zde jsem jen přepnul spínač a šel doprava. Díky manipulaci se sochou *Homéra* se otevřela tajná schránka v prostřední soše, vzal jsem z ní klíč, odemkl si dveře a vyšli jsme **na terasu.** Po rozhovoru

Buenos Aires. Ten muzikant v modrém je maskovaný německý agent.

s Dianou jsem o moc moudřejší nebyl, tak jsem raději přeskákal k Discobolově soše, prohlédl si disk a další trable byly na světě. Němečtí agenti zabavili disk a odvedli nás na jejich tajnou základnu.

SCHLOSSANDER BASE

Uvěznili nás **do oddělených cel.** V té své jsem toho moc neměl, jen postel, stůl, židli a umyvadlo. Z vedlejší cely na mě někdo promluvil, ale špatně jsem ho slyšel, tak jsem si s pomocí *lžíce* ze stolu udělal do zdi malou dírku, abych ho lépe slyšel. Byl to profesor Parker. Řekl mi další informace, zejména o národu *Prastarých.* Poté jsme ale byli přerušeni, profesor byl odveden a asi i ostatní, protože najednou nastalo nezvyklé ticho. Za chvíli přišel Dietrich, místní kápo, a předložil mi nějaký dopis, s lživými informacemi o mě, který měl být poslán na moji základnu, měl jsem to podepsat nebo zemřít, dal mi čas na rozmyšlenou. Ani jedno se mi příliš nezamlouvalo, tak jsem musel vymyslet nějaké třetí řešení. Ucpal jsem *umyvadlo* tím dopisem a otočil kohoutkem. Voda za chvíli začal téct pode dveřmi, já jsem popadl *židli* a čekal. Brzy přišel strážný, kterého jsem okamžitě přetáhl židlí a odtáhl do cely. Sebral jsem mu klíče a zamkl jimi celu zevnitř. Pak jsem stůl přesunul před dveře, postavil jsem na něj židli a vylezl na ni. Pomocí lžíce jsem odmontoval *větrací mříž* a vylezl nahoru. **V šachtě** jsem lezl stále doprava, až jsem sletěl na zem. Nevypadalo to tam moc dobře, všude bylo spousta zamrzlých potvor, chtěl jsem pryč co nejrychleji. Pohnul jsem nějakým *krápníkem* a najednou se otevřely dveře, za kterými ležely dva *drahokamy,* tak jsem je vzal. **Po lávce** jsem přešel ke skále ve tvaru hlavy, do jejího pravého oka jsem vložil červený rubín a do levého modrý ametyst, čímž se uprostřed otevřely dveře, do kterých jsem samozřejmě vlezl. Ocitl jsem se na neméně podezřelém místě. Přešel jsem **k důlnímu vozíku,** se kterým zatím nešlo hnout, tak jsem z něj alespoň vyndal *kovovou tyč.* Tou se mi podařilo vypáčit vyčuhující *kámen,* čímž se uvolnila tekoucí láva. Ponořil jsem do ní tyč a s ní pak snadno rozmrazil kola vozíku. Odstrčil jsem ho směrem ke dveřím, čímž jsem je otevřel a rychle jimi prchl před rozmrznuvší příšerou. V místnosti byla jen jedna cesta a to skrz větrák, raději jsem ho ale nejprve zablokoval kovovou tyčí a prolezl až pak. Dostal jsem se k další mříži, skrz kterou jsem viděl podivné věci. Dietrich básnil Dianě, profesoru Parkerovi a Peteru Hamsunovi něco o světovládě a nechal přivézt jiného důstojníka, byl to náš agent Miss Molly. Dietrich ho strčil do nějakého paprsku a poté nechal odvolat všechny stráže. Známou formulí přivolal starou známou potvoru a zmizel v paprsku. Na nic jsem už nečekal, odstranil mříž a vskočil do místnosti. Příšera na mě otočila, tak jsem rychle přečetl slova z papíru, jenže tahle mrška byla nějaká silná, protože to přežila, ale mě to odmrštilo do toho paprsku.

SCHLOSSANDLER BASE 2037

A věřte nebo ne, ocitl jsme se **v budoucnosti,** což už mě ani moc nepřekvapilo. Raději jsem po zemi posbíral *tři podivné součástky, dva ještě podivnější náboje a baterii.* V pravé části místnosti jsem narazil na *divný přístroj,* když jsem ho použil, objevil se obraz nějakého muže, který mi řekl otřesný příběh o zkáze lidstva. Dozvěděl jsme se o zbrani proti příšerám, ale také o své pravé identitě. Možná tomu nevěříte, ale profesor Parker je můj dědeček a Diana je tedy moje teta, v té chvíli jsem na to raději přestal myslet a soustředil se na sestrojení zbraně. Na vedlejším stole byla nějaké obrazovka. Do otvoru pod ní jsem vložil baterie a stiskl tlačítko. Objevil se nákres té zbraně a s pomocí obrazovky jsem ji sestrojil. Sílu zbraně jsem vyzkoušel na kameni, který blokoval přístup ke skříni. Ten se po zásahu rozpadl na prach a já mohl otevřít skříň. Uvnitř jsem vzal kámen a kopii *slunečního disku,* který jsem vzápětí použil.

SCHLOSSANDLER BASE, ZPÁTKY V PŘÍTOMNOSTI

Objevil jsem se tváří v ksicht příšeře, kterou jsem pohotově znehybnil pomocí slov z listu. Promluvil jsem si s profesorem a s Dianou. Vysvětlil jsem jim co a proč mám udělat, Diana se s tím smířila a profesor mě ještě před vstupem do paprsku varoval před časovými paradoxy. Na přemýšlení o tom nebyl čas, rychle jsem vstoupil do paprsku.

BUENOS AIRES, ZPÁTKY V MINULOSTI

Zde jsem poznal svoje druhé já a to druhé já zase poznalo mě, proto jsem raději hned zastřelil muže s pistolí a zmizel.

ILLSMOUTH

Ocitl jsem se v další podivné místnosti. Jedinou věcí zde byla na stěně přidělaná hlava, tak jsem s ní pohnul. Z podlahy se vysunul kamený válec. Na povrchu byly nějaké znaky, které jsem přesunul do takovéhoto pořadí: *horní řada - ice, fire, air, water; dolní řada - Prisoner, Nyarlathang, Cthulhu, Dagon.* Poté se navrchu válce objevila kniha. Na deskách měla kámen a malou prohlubeň, do které přesně pasoval kámen, jenž jsem měl u sebe. Najednou se na stěně objevily přikované dvě bytosti a já měl v ruce meč, tak jsem je osvobodil. Asi to bylo dobře, protože se napravo otevřely dveře, sebral jsem *Necronomicon* a prošel jimi. Vyšel jsem na molo, kde byla jen jedna **loďka,** tak jsem do ní skočil. Proud mě zanesl k loďce zrádce Searse. Mezi údery mečů jsem se ho zeptal na mého otce a dědu, pak jsem ho zabavil něčím dalším a přesekl lano, které drželo lustr. Ten spadl na Searse, který se potopil i s loďkou, smůla. Pokračoval jsem dál. Do další místnosti mě doslova vhodil plamen ohně. Jedna cesta tedy byla definitivně uzavřena a s tou druhou to také nevypadalo moc růžově. Zkusmo jsem mečem prošťouchl kamenou hlavu napravo. K mé radosti se z ní vysypal písek, který mi umožnil jít dál. Ještě jsem se ale trochu porozhlédl a náhodou sešlápl nějaký *spínač,* tak jsem raději přešel písek a vlezl do tlamy *strašidelné lebky.* Vešel jsem **na planinu,** kde chtěl Dietrich dokonat své dílo zkázy. Třikrát jsem se ubránil mečem a pak odhodil *Necronomicon,* pak byl konec. Všichni jsme zmizeli. Abyste to všechno mohli strávit, zbytek již nechám na vaši fantazii, protože by to vydalo na další povídku, ne-li knihu. Tak se spokojte jen s tím, že se mám dobře, ale kde jsem, to už vám neprozradím.

Příběh Yana Parkera našel a pro vás zpracoval –Lewis

Znovu ponorka HMS Victoria. Vpravo vedle děla je vidět předmět na sebrání.

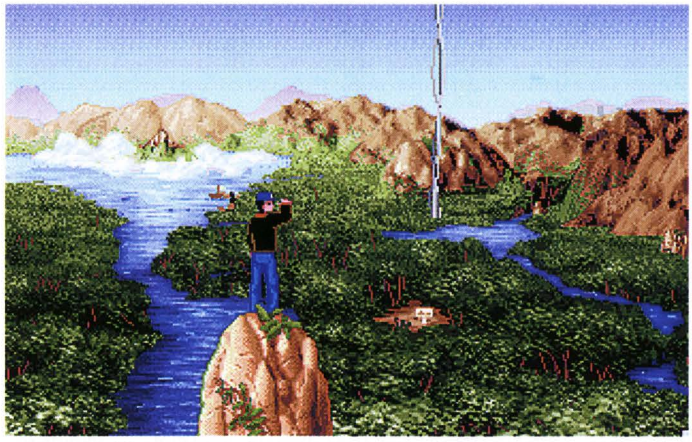
Tajná německá základna u jižního pólu.

Kopie tajného filmu od vašeho špióna v německých řadách.

platforma: PC-CD (recenze viz Excalibur 47) **Robert Havlík**
existuje na: PC, CD32, Amiga 500 **Pavel Jirák**

Flight of the Amazon Queen

Únik z hotelu do džungle, aneb ode zdi ke zdi.



Místní rozhledna (základní mapa celé amazonské oblasti, pomocí které navštívíte všechny lokace).

Na začátku máte malý problém, ocitáte se uzamčeni v pokoji. Použijte provázek od záclony *(curtain cord)*, seberte paruku *(wig)* a dvě prostěradla z postele *(sheets)*, které svažte. Takto vzniklý provaz *(rope)* přivažte k radiátoru. Po slezení posuňte žebřík k poličce, seberte falešná prsa *(comedy breads)* a páčidlo *(crowbar)*. Vyjděte po schodech a promluvte si s recepčním. Zeptejte se na klíč *(key)*, dále zda-li si ho můžete půjčit, znovu se zeptejte na klíč a nakonec řekněte, že jste přítel Loly. Vezměte klíč a vraťte se po schodech. S pomocí provazu vyšplhejte do pokoje a pomocí páčidla otevřete truhlu *(chest)*. Z truhly seberte ručník *(towel)*. Vraťte se pomocí provazu opět dolů a klíčem otevřte červené dveře. Lolu požádejte o pomoc při úniku z hotelu. Jakmile vejde Lola do sprchy, podejte ji ručník, který jste našli v její truhle a dostanete šaty. Vyjděte ven z pokoje, kde si oblečte šaty. Jděte nahoru po schodech a předsíní opusťte budovu. Riko a Eddie jdou po vás. Seberte seno a olej *(hay a oil)*. Použijte olej na Rika a Eddiho, kteří vás pronásledují ve svém voze. U letadla řekněte Andersonovi, že jste lepší než on a poté mu jí vypalte. Po ztroskotání letadla prohledejte pytel, čímž získáte nůž *(knife)* a zapalovač *(lighter)*. Prozkoumejte sedadla a vezměte komiksový kupón. Otevřte poklop *(hatch)*. Nyní si promluvte se Sparkym, od něhož získáte párky *(beef jerky)*. Jeden z nich použijte na hladové piraňi. Seberte úlomek vrtule *(propellor)* a nůž použijte k získání leknínu *(lilly stem)*. S pomocí vrtule a leknínu se doplácáte na druhý břeh. Jděte na sever a promluvte si s papouškem. Nožem odřízněte kus liány *(vine)* a jděte dvakrát na jih, kde liánu použijte k zajištění mostu. Po sebrání banánu z druhé strany mostu se vraťte k místu nehody, odkud jděte dvakrát na sever. Gorile vysvětlete, že coby africké zvíře do Ameriky nepatří a ona se ztratí. Jděte na rozhlednu *(pinnacle)* a zamiřte k obchodu podnikavého Boba, kterému nabídněte pomoc při pátrání. Dejte mu párek a za utržené peníze si od něho kupte vysavač *(vacuum cleaner)*. V džungli najděte Skipa a řekněte mu o příteli, který má rád comiksy Commandera Rocketa, a jemuž schází výtisk, ve kterém jeho hrdina bojuje proti Chicagské mafii. Skip vám tento výtisk daruje. Jděte dvakrát na východ (kolem vodopádů), kde si promluvte s gorilou v dinosauřím převleku. Poté jí řekněte, že neexistuje. Gorila zase zmizí a vy projděte kmenem stromu přes propast. Jděte na východ a poté na sever. Prohlédněte si deník, použijte vysavač na vosy *(wasps)* a seberte orchidej. Jděte do vedlejší místnosti (na východě), kde prozkoumejte kamenné řezby. Objeví se Amazonka. Poté stiskněte tlačítko u dveří a budete uvězněni. Starci řekněte, že se vám líbí jeho panenka a on vám ji daruje. Objeví se Faye, které se omluvte a ona vás pustí. Nyní můžete vyjít po schodech a opustit palác. V džungli si projděte deník, jděte dvakrát doleva a sejděte dolů. Opici s kokosem dejte banán, promluvte si s Mary-Lou a jděte do Bobova obchodu. Zkuste si promluvit s Pigmiem, zeptejte se Naomi, kde se naučila mluvit anglicky. Dejte Bobovi orchidej a vezměte si síťku na motýly *(net)*. Zpět na místo nehody, kde použijte síť na lahvičku s parfémem ve vodě. Sparkymu dejte komiks, za který od něho obdržíte pilník *(file)*. Na druhé straně mostu seberte banán. V džungli si promluvte s Mary-Lou a vyměňte pilník za slovník *(dictionary)*. S Jimmym hoďte řeč o Sloth. U vodopádu použijte síť k chycení broučka, který poletuje kolem. Vraťte se k obchodníku Bobovi, kde se opět pokuste promluvit s Pigmiem a šarlatána se zeptejte, zda-li může vyrobit lék na vyrážku. Promluvte si s Naomi, dejte jí parfém *(parfume)* a přijměte od ní nůžky *(scissors)*. Jděte do Flody a ze zahrady seberte květinu *(flower)*. Vejděte do domu

Nemohu uvěřit, že ničím tento překrásný přírodní úkaz jen proto, abych získal kamínek do zapalovače. Ale bez zapalovače bohužel není oheň, bez ohně nezapálím louč a bez louče se nezbavím hada, který hlídá průchod.

Jediné místo, kde se dá ve hře nakupovat, je právě u obchodníka Boba. Všimněte si vpravo šamana, který pro vás pod nátlakem namíchá speciální lektvar.

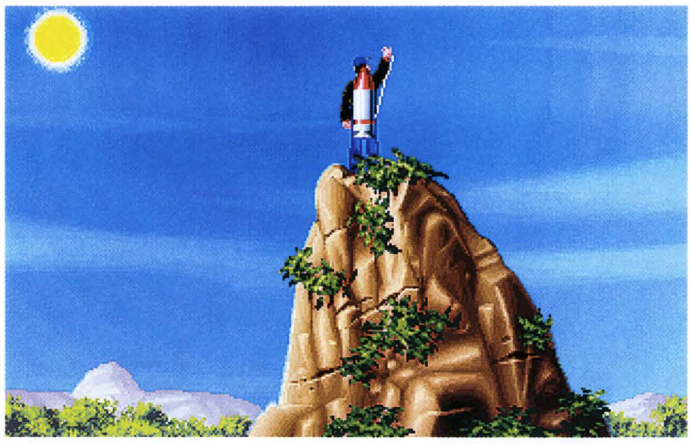
a promluvte se sekretářkou. Zeptejte se jí, proč je jejich pobočka umístěna v džungli. Poté dveřmi vstupte do knihovny. Podívejte se pod polštář, z pod něhož seberte drobné a jděte do kuchyně, kde si promluvte s kuchařem. Zeptejte se ho, co dělá, a jak mu to jde a posléze se ho zbavte tím, že mu darujete banán. Seberte zbytky jídla *(cheese-bits)* a plechovku s jídlem pro psi *(dog food)*. Zamiřte na východ, kde otevřte poštovní pytel *(mail bag)*, po jehož prozkoumání získáte dopis *(letter)*, který si prohlédněte. Otevřte skříňku *(foot locker)* a seberte pištící hračku *(squeaky toy)*. V džungli použijte na lenochoda *(sloth)* nejprve orchidej, a poté nůžky. Získáte chlupy *(hair)*. Znovu k obchodníku Bobovi. Použijte nůž na kokos. Promluvte si s šamanem a dejte mu tři přísady do lektvaru: vysavač plný vos, kokos a lenochodí srst. V džungli (u Bada a Skipa) si promluvte s Badem a podejte mu lektvar proti vyrážce sestavený šamanem a za utržené peníze si u obchodníka Boba kupte desku *(record)*. Vraťte se do Flody. Uvnitř domu zamiřte do knihovny, kde vložte desku do magnetofonu. Výtahem sjeďte do bunkru v podzemí. Otevřte levé dveře a z krabice, kterou tím odhalíte seberte otvírák *(opener)*. Vyjděte z pokoje a projděte nahoru chodbou, kde si s Johnem nejprve promluvte a poté mu dejte dopis. Poté, co se John samým dojetím rozpláče budete vpuštěni do haly. Vstupte do prvních dveří vpravo, kde si přečtěte poznámky na lavicích. Poté přestěhujte skříň a vyjděte ven. Vstupte nyní do druhých dveří, přečtěte si rozpis služeb *(duty roster)* a opusťte místnost. Vydejte se nahoru chodbou, kterou zatím projděte bez povšimnutí a v další hale vstupte do pokoje se strážcem. Řekněte mu, že má službu v kuchyni a má se hlásit u kolonela Jacksona. Vyjděte ven a vstupte do druhých dveří, kde ze stolu seberte knihu. Použitím nože na knihu získáte klíč a můžete opustit místnost. Projděte požárním východem *(fire exit)* do laboratoře, ve které seberte sérum *(super weenie serum)* z poliček. Vyběhněte po schodech na horu a klíčem osvoboďte princeznu Azuru. Vraťte se k hlavní přepážce flody, kterou sekretářka na moment opustila. Zde seberte tužku. Použijte figurínu jako úkryt, a poté co vás stráž mine bez povšimnutí se zeptejte Azury, na kombinaci otevírající sejf. Poté použijte panel na zdi, čímž otevřete dveře. Opusťte dům a po rozloučení s princeznou se vraťte zpět dovnitř a výtahem sjeďte dolů do bunkru. Nyní se vraťte do chodby, kterou jste předtím proběhli bez povšimnutí. Otvírákem otevřte plechovku se žrádlem pro psi a použijte na ní sérum. Takto připravenou delikatesu nabídněte Klunkovi (strážci chodby) a poté se ho zeptejte, myslí-li si, že je tvrďák. Po vyslechnutí kladné odpovědi ho nazvěte prckem a vražte mu takovou bombu, za jakou by se nemusel stydět leckterý fireball. Takto odreagován vstupte do pokoje, kde použijte kradenou tužku na papír *(piece of paper)* ležící na stole. Nyní znáte kombinaci trezoru. Vyjděte ven a zamiřte do pokoje se sejfem (ten, ve kterém jste stěhovali skříň). Papír s kombinací použijte na sejf, po jehož prozkoumání získáte klíč *(paclock key)* a rocket plan (a kde jsou prachy?!). Vyjděte ven a vraťte se nahoru po schodech. Opusťte dům, rozlučte se s pištící hračkou, kterou dejte psíkovi a vstupte do skladiště. Klíčem otevřte krabici, z níž vyjměte raketový motor *(rocket pack)*. Opusťte sklad a jděte do paláce Amazonek. Odměnou od nich získáte roh *(tyrano horn)*.

IROSTEIN MIZÍ NA OSTROV SLOTH

Zamiřte k jezeru Jetty, kde si s převozníkem promluvte o rybaření, načež mu darujte uloveného brouka. Požádejte ho, aby vás za odměnu převezl na ostrov Sloth. Na ostrově vstupte do paláce. Projděte oba pokoje a pokuste se posbírat všechny mumie. při pokusu o jejich sebrání se budou rozpadat a z některých vypadnou kosti, které sesbírejte. V jednom z těchto pokojů se nalézá dinokrysa. Zbavte se jí tím, že jí darujete kus sýra a jděte do hlavního pokoje (ten, kterým jste vstoupili). Kosti použijte na správná místa, přičemž by vám měla zbýt kost ruky. Tu použijte na páku starodávného hracího automatu, vhoďte minci a zatáhněte za kost. Vstupte do tajného průchodu, který jste tím odhalili. Nacházíte se v místnosti se sochou (tato místnost vám časem poleze krkem - věřte nám). Strážce na vás vybafne s hádankou, na kterou odpovězte tři stádia života a otevřou se troje dveře. Jděte do dveří úplně vpravo, poté vstupte do dveří ze kterých vychází jasné světlo. Přes most se dostanete do další místnosti, ve které jsou 3 (slovy tři) zombie ženského pohlaví. Pokuste se je přesvědčit, že v sarkofágu žádný princ není a donuťte je sarkofág otevřít. Po vypadnutí obvazu ho seberte, znovu jim řekněte ať sarkofág otevřou, čímž zjistí že princ zmizel a zmizí. Nožem uřízněte úponku *(vines)* a po za-

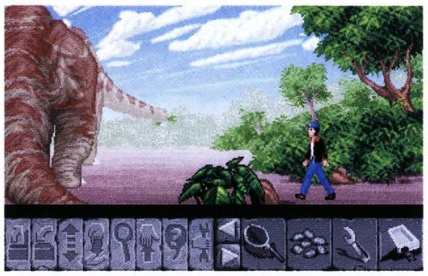
Šmírováním jedné z Amazonek objevíte tajný vchod do skály. Za ukojení vaší zvědavosti však zaplatíte vysokou daň v podobě vězení.

vření sarkofágu se pokuste sarkofág odtlačit. Vstupte do jeskyně a po pádu nožem řízněte do stromu, smůlou *(sap)* zalepte hlavu z které teče voda. Po nasbírání další smůly pohněte s hlavou fontány, seberte modrý klenot, ale s pákou ještě nepohybujte. V další místnosti narazíte na Iana, který chce pomoci ze zavřené klece (za pomoc slíbí kouzelnou lebku). V další místnosti položte panenku na horkou plotnu. Nyní se vraťte k fontáně a zatáhněte za páku. Jděte prostředními dveřmi (tlamou sochy) a použijte kamennou placku na dřevěný trn *(spindle)*. Na kamennou desku také použijte sukovitou liánu a vraťte se do místnosti se sochou. Projděte dveřmi vpravo, uvolněnou liánu nasaďte a svojí baseballovou pálkou použijte na kladku. V nové jeskyni seberte krumpáč *(pick)* a vraťte se do místnosti se sochou. Nyní vejděte do prostředních dveří a vejděte do další místnosti kde krumpáčem usekněte krápník *(stalactite)*. Vypadlý kamínek nasaďte do zapalovače a krumpáčem se prokopejte do další místnosti *(hole)*. Zpět do místnosti se sochou. Vstupte levými dveřmi, kde použijte obvaz od mumie na kost ruky. Zapalovačem zapalte takto vzniklou louč *(torch)* a s její pomocí odstrašte hada hlídajícího dveře. Jděte do tmavých dveří a prozkoumejte mrtvé tělo *(body)*, seberte ID kartu a první část kamenného klíče, projděte do další místnosti. Podél balkónu dále až k dinosaurům kteří plivou laser. Dále na západ, kde seberte klacek *(stick)* z kamene a vraťte se do místnosti se sochou. Prostředními dveřmi do dalšího pokoje, prolezte dírou a v pokoji do kterého jste se takto dostali otevřete klackem kryptu. Po prohledání získáte masku smrti *(death mask)*, po použití zbytku obvazu z mumie na masku smrti se vraťte do místnosti se sochou. Pravými dveřmi se dostanete pro další smůlu, kterou použijete na baseballovou pálku. Z místnosti projděte dveřmi vlevo až k dinosaurům s laserem na které vyzkoušejte masku smrti. Po explozi projděte nově vzniklým průchodem do další místnosti, kde se pokuste svoji pálkou přicucnout zelený klenot. Vyjděte z pokoje na západ od místnosti, kde býval



Pro funkčnost tohoto stroje bylo nutné opatřit palivo v podobě alkoholu a vylézt na vysoký kopec, odkud vás tento notor dopraví na další důležitou lokaci.

plivající dinosaurus, přejděte most a vstupte do místnosti, kde použijte modrý a zelený kámen na oči sochy. Otevřou se dvoje dveře, do kterých zatím nevstupujte. Vraťte se do místnosti se sochou, projděte dveřmi vpravo a opět použijte svoji pálku na kladku (kamenná deska by měla přikrýt otvor). Nyní jděte do místnosti s dino-



saury, průchodem vpravo se dostanete k Ianovi. Promluvte si s Ianem a pákou na jednom z dinosaurů mu pomožte z klece. Poté co Ian zmizí se vydejte do místnosti s dinosaurem (modrý a zelený kámen) a tam také uslyšíte podivný zvuk. Vstupte do dveří vlevo a uvidíte rozmačkaného Iana. Vraťte se do místnosti se sochou a dveřmi vpravo (místnost kde stáli tři zombíci). Prolezte dírou (nesahat na páku) a dostaňte se až k rozmačkanému Ianovi. Podívejte se na Iana a máte druhou polovinu kamenného klíče. Obě části slepte k sobě smůlou a pomocí páky se dostaňte do místnosti se sochou. Levými dveřmi projděte do místnosti s vodopády, pokračujte světlými dveřmi a poté projděte malými dveřmi u schodů. Vydejte se na západ od místnosti s laserdinosaurem. Přejděte most do další místnosti a dveřmi napravo od sochy. Kamenný klíč vsuňte do malé sochy *(statue)*, otevře se tajný průchod. Vstupte a projděte do další místnosti (uložte hru-SAVE). Dinokrysa se opět vrátila, dejte jí sýr a běžte za ní. Pokaždé když se zastaví dejte jí sýr a za ní. Takto se dostanete až k oltáři. Projděte dveřmi za oltářem a dostanete se k hádance. Použijte vysavač na mozaiku. Hádanku vyřešte takto: Na zdi zmáčkněte ve spodní řadě druhý znak zleva a poté ve druhé řadě odspoda druhý znak zprava. Vejděte do nově otevřených dveří a postavě dejte korunu. Seberte lebku *(crystal skull)* a vraťte se k oltáři u kterého jsou dva panely. Pohněte pravým a poté levým. Sedněte si na trůn a nechte se vymrštit zpátky na ostrov. Nyní se nacházíte v cele, seberte hrníček a tlučte o dveře. Po osvobození zamiřte k Bobovi a kupte si alkohol. Přečtěte si návod k Jetpack a poté komikx book. Komix book použijte na návod k jetpack. Prozkoumejte takto vzniklý manuál a nalijte alkohol do motoru *(jetpack)*. Na rozhledně *(pinnacle)* vyzkoušejte jetpack. Po tvrdém přistání se dejte od dinosaura doprava a na sever. Nožem uřízněte větev *(branches)* a dejte ji dinosaurovi. Obejděte ho a dojděte k ožrané (ne ožralé) kostře. Po příchodu masožravého dinosaura zatrubte na roh *(tyranno horn)*. Po odlákání pokračujte doprava k doktoru Ironsteinovi. Seberte ze země pistol *(dino pay gun)* a vystřelte po zmutovaném doktorovi. Po neúspěchu řekněte Faye, aby nastavila zrcátko *(mirror)* a vystřelte znovu. Sparkymu dejte masku smrti a vystřelte naposledy. —Hawkins & Eldwyn

Potom, co jste se omluvili Faye a tím se vykecali z vězení, si pro změnu vyslechnete omluvu vy.

Chcete si hrát?

JRC Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258, Po-Pá 10-18
PC SHOP Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.: 02/24228640, Po-Pá 9-18 a So 9-15
GAME CENTRUM Štrossova 124, 530 03 Pardubice, tel./fax 040/21143, Po-Pá 9-18, So 8-11
POČÍTAČE Nádražní 1089, 738 01 Frýdek-Místek, tel./fax: 0658/23217, 20133 L.11, Po-Pá 9-17

Excalibur

Pokud si předplatíte Excalibur, získáte CD za pouhých 25 Kč

Od čísla 50:

Měsíčník počítačových her

148 a více stran

Nezávislost

Tradice 5 let

Největší autorské zázemí

Pokud si předplatíte Excalibur za 100 Kč, budete dostávat s každým Excaliburem CD! Stačí, když na složenku typu C napíšete adresáta: **PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1,** čitelně vyplníte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat a do „Zprávy pro příjemce" napíšete: **„Předplatné Excalibur + CD"** Kontrolní ústřižek si ponecháte.

Předplatitelé Excaliburu (bez CD) mohou doplatit rozdíl ceny a převést tak předplatné na Excalibur CD.

Předplatitelů, kteří si předplatili Excalibur CD v srpnu a v září za 75 Kč, se změna cen netýká.

Srovnávací tabulka cen Excaliburu

	Excalibur	CD	Excalibur CD	doporučeně
Prodejní cena 1 ks	75	75	150	–
Předplatné 1 ks	**75**	**75**	**150**	**+20**
Půlroční předplatné 6 ks	6 x 75 = 450	–	6 x 100 = 600	+6 x 20 = 120
Celoroční předplatné 12 ks	**12 x 75 = 900**	**–**	**12 x 100 = 1200**	**+12 x 20 = 240**

Informace o cenách předplatného platí do vydání dalšího Excaliburu.